

CLICK!

DWUGODZINNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

**WIELKI
KONKURS
ŚWIĄTECZNY**
 WSPANIAŁE NAGRODY
 DLA NASZYCH
 CZYTELNIKÓW!

Groźne aniołki
Tomb Raider Chronicles
No One Lives Forever
Tekken Tag Tournament

Blair Witch 2
 Z pamiętnika czarownicy

Final Fantasy 9
 Tego nie można przegapić!

Escape from Monkey Island
 Nowe kłopoty Guybrusha Threepwooda

Sprzęt: Tajemnice PlayStation 2



CLICK!
 Wydanie świąteczne
 25-26/2000

GR²A

Super cena

29⁹⁰
zł



przedstawia...

THE FALLEN

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

Już w sprzedaży!
Szukaj
w kioskach
i w dobrych
sklepach
z grami!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 865-35-50

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis.

Przełomowa dla gatunku przygodowa gra akcji z widokiem w trzeciej osobie, oparta na ulepszonym engine Unreal Tournament. Jako Sisko, Kira lub Worf musisz jak najszybciej odnaleźć starożytne Czerwone Kamienie, które są kluczem do Ostatecznego Rozrachunku – i destrukcji wszechświata. Gra oferuje oszałamiające efekty specjalne, jak choćby zaawansowany system kamer i animacji postaci (np. wyrazy twarzy zmieniają się w zależności od wypowiedzanych słów).

Kupując SuperGrę z The Fallen otrzymujesz nie tylko CD z grą, ale także magazyn, w którym znajduje się m.in. pełna instrukcja do gry, hintbook, wywiad z twórcami, wywiad zrealizujący kulisy tłumaczenia oraz specjalna oferta dla prenumeratorów. Kolejnym dodatkiem jest książeczka-kompedium opisująca świat Star Trek, włącznie ze szczegółami Deep Space 9, artykuł o zależnościach pomiędzy grą i serialem oraz charakterystyki głównych bohaterów gry!

The Fallen to znakomita przygodowa gra akcji 3D, wykorzystująca ulepszoną wersję potężnego engine'u Unreal Tournament!



...oszałamiające
efekty specjalne...



...pułapki i niebezpieczni
wrogowie...



...arsenał
broni i przebrań...



...piękny,
ogromny świat...

www.supergra.pl

W Numerze...

SPIS TREŚCI

LISTA PRZEBÓJÓW

6 Top 20

Wasza lista najlepszych gier

TEST

40 Alladin Nasira's Revenge

Wyczaruj sobie Dżina

38 Battle Isle: The Andosia War

34 Blair Witch Project 2: Legenda

Coffin Rock PL

Czarownica straszy w lesie

16 Collin McRae Rally 2 PL

Mistrz kierownicy powraca

14 Dead or Alive 2

Tu nie ma co myśleć – przyłóż mu mocno!

26 Driver 2

Znów pościgasz się po ulicach metropolii

24 Escape from Monkey Island

Guybrush i Elaine już po podróży poślubnej

20 Final Fantasy 9

Kolejna część wspaniałej serii

41 Insane

30 Mechwarrior 4

Wielkie Mechy stają do walki

42 Najdłuższa Podróż PL

18 No One Lives Forever

Uroczą superagentką w służbie Jej Królewskiej Mości

32 Sacrifice

Gdy bogowie rozpętają wojnę, świat ogarnia chaos

4 Sheep

12 Sudden Strike

II wojna światowa nadal popularna

28 Tekken Tag Tournament

Gra-legenda teraz na PS2

36 The Legend of Zelda: Majora's Mask

8 Tomb Raider Chronicles

Kolejne wcielenie nieśmiertelnej panny Croft

22 Tony Hawk's Pro Skater 2

Wartacje na desce

TRIX & TIPS

43 Kody PC + PSX

50 Kody c.d.

44 Poradnik C&C: Red Alert 2 – część 2

SPRZET

51 PS2 w kawałkach

52 PlayStation 2 – konsola marzeń?

Jakie jest najnowsze dziecko SONY

56 Kamera z klocków LEGO

Zbuduj własną kamerę szpiegowską

60 Mikroskop Intela

Podglądamy biedronki

54 Cennik sprzętu

Co warto kupić przed Świątami

INTERNET

64 Życzenia świąteczne z Sieci

Nie ufasz pocztce? Wyślij kartkę e-mailem

66 Najlepsze strony internetowe

Nowe propozycje dla internautów

68 Bezpieczne zakupy w Internecie

Zakupy w Sieci wcale nie są takie groźne...

PROGRAMY

58 Programowanie cz.3

Nadszedł czas na pętle, funkcje i warunki

62 Windows ME

Czy potrzebujesz nowego systemu?

EXTRA

70 Gadżety z Pokemonami

Inwazja małych stworków trwa

72 Gry z Dragon Ball'em

Przegląd gier

74 Sławni i bogaci: Bill Gates

Nowy cykl artykułów o sławnych postaciach

KINO

76 Nowości ze świata kina

INNE

82 Listy do redakcji

84 Nagrody

78 Nowości

86 Komiks z CLICKERSEM

CLICK!

Wydanie świąteczne
25-26/2000

Nie ma płyty?
Zapytaj swojego
sprzedawcę!

Święta tuż, tuż...

Z tej okazji przygotowaliśmy dla Was moc niespodzianek. Trzymacie właśnie w rękach nasz specjalny, powiększony numer świąteczny, jedyny, jaki ukaże się w grudniu. Doszliśmy do wniosku, że bardziej Wam się spodoba, gdy dorzucimy 20 stron i płytę CD ze świetnymi demami, niż dwa razy wydamy normalny numer. Niestety, specjalne wydanie ma też specjalną cenę. Wierzmy jednak, że treść CLICKA! 25/26 jest warta tego wydatku!

Czekają na Was recenzje najlepszych gier roku – prawdziwych hitów, a także druga i ostatnia część poradnika do Red Alert 2, arcyciekawa część poświęcona technice i wreszcie wielki konkurs świąteczny z supernagrodami.

A więc WESOŁYCH ŚWIĄT I DOBREJ ZABAWY.

Redakcja

**Uwaga: Następny
numer za miesiąc!**

4
stycznia

CLICK!

3

Czas na wełnianą grę. Owieczka to nowy przebój, który ma zawojować świat



No tak, były już symulatory policjantów, strażaków, hydraulików i lekarzy. Nadszedł czas na pasterza. Oczywiście nie jest to takie zwyczajne wypasanie owiec na hali. Twoje zadanie polega na przeprowadzeniu stada owiec od punktu startowego do mety poprzez 35 coraz trudniejszych poziomów. A co jest po drodze? No cóż, plansze do SHEEP przypominają poligon zmieszany z koszmarnym placem zabaw i ścieżką zdrowia. Na twoje owieczki czyhają niezliczone niebezpieczeństwa – ciągniki mogące rozjechać „na płasko” biedne zwierzątka, odrzutowce, które spalają owieczki ogniem swoich silników, pola minowe, siatki pod napięciem czy wreszcie krowy. Oj tak, krowy są najgorsze. Musisz się ich strzec. To one jeżdżą traktorami albo, co gorsza, na rowerach. I robią to tylko po to, aby przeszkodzić twoim owcom w dotarciu na górę Mufion. Ale to nie wszystko. Czas, abyś dowiedział się prawdy o Owcach. Wiesz, one nie są takie zwyczajne... One tylko udają głupie stworzenia, których całym sensem życia jest jedzenie trawy. Tak naprawdę Owce nas obserwują! Dlaczego? Dlatego, że chcą poznać zwyczaje ludzi i naszą planetę. Tak, tak. One są z Kosmosu!

Owieczki przybyły do nas z innej planety. Jednak te, które zamieszkały na Ziemi, zupeł-

nie się rodziły i zapomniały o swoich przodkach. Jednak kosmiczni pobratymcy tych zwierzątek postanowili zabrać ziemskie owce do domu. Niestety, na planetę zawital także straszny Pan Pear, wróg wełnianych kosmitów. Twoim pasterskim zadaniem jest przeprowadzić owce bezpiecznie aż do miejsca spotkania z ich kuzynami z odległej planety tak, aby nie stała się im żadna krzywda.

Jak widać, SHEEP to jeden wielki zgryw z takich filmów jak „E.T” czy „Bliskie spotkania trzeciego stopnia”. Masz do dyspozycji czterech bohaterów. Jedną z nich jest Bo Peep. Dziewczyna, która w dzień jest pasterką, a w nocy początkującą gwiazdą rocka. Stanowi skrzyżowanie Björk z Courtney Love. Cechą szczególną Bo Peep jest jej miłość do małych owieczek i umiejętność postępowania z nimi. Druga postać to Adam Halfpint, były menadżer bankowy, obecnie... pasterz, mix Muldera z Brucem Willisem. Kolejna dwójka bohaterów to psy pasterskie – Montley i Shep.

Dalej wybierasz opcję owiec. Brzmi dziwnie, nieprawdą? W każdym razie w grze występuje kilka gatunków tytułowych zwierzątek. Są owce pastewne – krótkowłose. Przemysłowe, o wełnie w sam raz do strzyżenia. Długowłose, swoista subkultura gatunku, no i na koniec owieczki świeżo po strzyżeniu – odmiana Neo Genetic. Każdy gatunek zachowuje się zupełnie inaczej, każdy ma swoje zalety i wady. Ale wszystkie są zupełnie, bezdennie, totalnie głupie! Raz, dwa, wpadną na zastawione przez złego człowieka pułapki, dadzą się rozjechać, podpalić czy wysadzić w powietrze. Zrobią wszystko dla kilku cukierków. Teraz już wiesz, jak bardzo im jesteś potrzebny. Bez dobrego pasterza z pewnością nie dadzą sobie rady i zginą zanim przybędzie odsiecz z Kosmosu.



Życie owiec przypomina czasami Jedną Wielką Pardubicką...



Można wpaść pod wielki młot wbijający głęboko w ziemię...



Albo wpaść pod przejeżdżający akurat po pastwisku walec...



Tak, tak, chyba już para wrócić do mamusi, w Kosmos

Jak to miło być owieczką. Można cały dzień skubać soczystą trawkę i o nic się nie troszczyć. Ach..

Meee, meee! To nie prawda, że owce są głupie. My tylko tak się maskujemy



Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PŁEMIE...



THE SETTLERS®

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



Wkrótce w sprzedaży w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



TM

valhalla
www.valhalla.com.pl

2CD



Ważniejszych informacji szukaj w internecie:

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers

Wasze

Diablo II

The Sims

GTA 2

1 **Diablo 2**
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC
No i stało się! Niby nie taki diabeł straszny, a jednak Simowie się przestraszyli!

2 **The Sims**
MAXIS / EA / IM GROUP - PC
Cóż za przykrość. Niestety, tym razem rodzinka musi się zadowolić 2 miejscem

3 **Grand Theft Auto 2**
TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX
Mistrz kierownicy nadal świetnie sobie radzi i z wprawą wyprzedza wrogów

4 **Worms Armageddon**
MICROPROSE / CD PROJEKT - PC, PSX, DC, GBC
Robaki trzymają się nieźle. Płasują się zaraz za ścisłą czołówką

5 **Age of Empires 2**
MICROSOFT - PC
Ohoho, co za skok. Warto było czekać, by obejrzeć taki triumf

6 **Quake 3**
ID SOFTWARE / LEM - PC, N64
Gra legenda, gra mistrz, gra... która wspina się powoli i powoli. Albo spada

7 **Driver**
GT INTERACTIVE / LEM / SONY - PC, PSX
Wprawdzie spada o jedno miejsce, ale jazda trwa dalej. Ciekawe co na to DRIVER 2

8 **Tomb Raider 4**
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX, GBC
Lara zabłądziła na dobre. A do tego teraz pojawiły się jakieś Kroniki na jej temat

9 **Settlers 3**
BLUE BYTE / CD PROJEKT - PC
Mroczny Lud depta po piętach, więc dzielne plemię ucieka. Na szczycie listy

10 **Diablo**
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC
Zaszczytne miejsce, zwłaszcza gdy młodszy brat króluje na szczycie

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów - KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier

CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadesłały swoje głosy, wylosujemy grę ICEWIND DALE ufundowaną przez:

CD PROJEKT

- lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
 6. Gry, które znajdują się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
 7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

Grupa pościgowa

- 21 **Nox**
WESTWOOD / IM GROUP - PC
- 22 **Tekken 3**
NAMCO / SONY - PSX
- 23 **Wrota Baldura**
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC, PSX
- 24 **Majesty**
MICROPROSE / CD PROJEKT - PC
- 25 **NBA Live**
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX

200

Notowania z ostatnich 2 tygodni



11 FIFA 2000
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX
A co to za historia? Czyżby znużła was piłka nożna. Niemożliwe



12 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP - PC, PSX
Lekko dodano gazu i od razu widać efekty. Porsche przesuwa się do przodu



13 Icewind Dale
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC
Mroczne komnaty i lodowcowe klimaty powracają na listę. A zima tuż, tuż



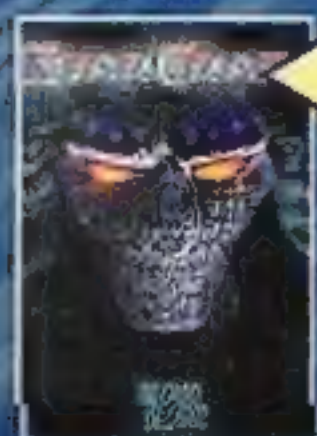
14 Faraon
SIERRA / PLAY IT - PC
Starożytne cywilizacje też walczyły na Waszej liście. Pojawił się sam Faraon



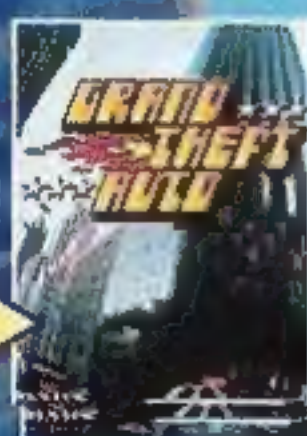
15 Sydney 2000
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX
Od zakończenia Igrzysk minęło sporo czasu, ale sportowych zmagani nigdy dość



16 Heroes of M&M 3
3DO / IM GROUP - PC
Trochę wysiłku włożonego w działania bitewne i od razu w górę!



17 Starcraft
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC
W Kosmosie nadal trwa kosmiczne zamieszanie. Bitwa w toku



18 Grand Theft Auto
TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX, GBC
Czyżby złodzieje samochodów zostali wreszcie złapani przez policję?



19 UEFA Euro 2000
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX
Piłka w wydaniu europejskim nie budzi już takich emocji, co kilka miesięcy temu

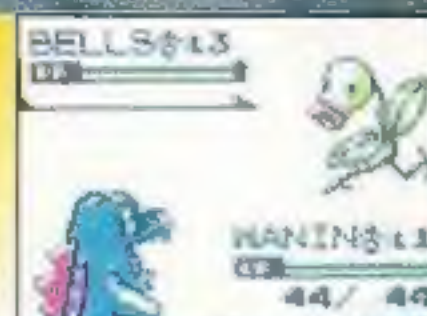


20 Larry 7
SIERRA / CD PROJEKT - PC
Podstarzali i łysiejący Larry rozpoczyna walkę o szczyt listy

Przeboje ze świata



HOT
Pokemon Srebrny
NINTENDO - GBC
Jak widać, nie tylko u nas pokemonomania szaleje na całego. Milisie zwierzątka przypuściły atak na wszystkie kontynenty!



HOT
Who Wants To Be a Millionaire
DISNEY SOFTWARE - PC, PS, DC, GBC
Odpowiedź na to pytanie nie powinna być skomplikowana. Każdy!



HOT
Dragon Quest VII
ENIX - PS
W kraju Kwitnącej Wiśni za grę skoczyła z 26 pozycji na pierwszą i sprzedawała się w niesamowitej liczbie egzemplarzy



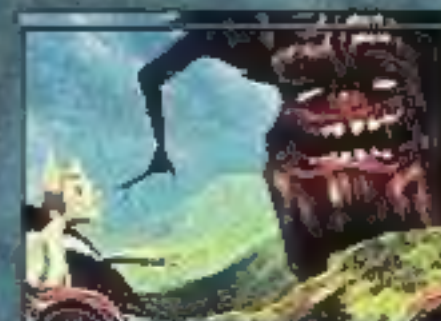
Co się dzieje z...



Black & White
ELECTRONIC ARTS / IM GROUP - PC
Jej twórcy mówią tak: „Chcieliśmy zrobić dobrą grę i mieliśmy ją wydać szybko. Teraz już nie podajemy dokładnego terminu”. Ostatnio premierę zapowiedziano jednak na styczeń...



Max Payne
GATHERING OF DEVELOP. / PLAY IT - PC
Tym razem twórcy tej rewelacyjnie zapowiadanej się (od ponad 2 lat) gry akcji mówią, że wydadzą grę, kiedy ją zrobią. Co za genialne odkrycie! Ostatni termin premiery: maj 2001



The Real Neverending Story
DISCREET MONSTERS - PC
O tej przygodówce pisaliśmy w jednym z pierwszych numerów CLICKA! Miała ukazać się we wrześniu, ale gdzieś zniknęła. To chyba naprawdę będzie Niekoncząca Się Opowieść

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE / LEM - PC

27 MDK 2
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC, PSX

28 Need For Speed IV
EA / IM GROUPE - PC

29 Quake 2
ID SOFTWARE / LEM - PC, N64

30 C&C Red Alert 2
WESTWOOD/IM GROUP - PC

1 Tomb Raider 5 Chronicles
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX

Lara Croft zaginęła w niewyjaśnionych okolicznościach w części czwartej gry. Teraz nie pozostaje więc nic innego, jak wspominać nieboszczkę

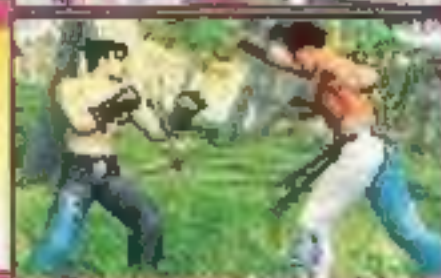


2 Final Fantasy IX
SQUARESOFT - PSX
Ostatnia i niepowtarzalna okazja dla właścicieli Playstation, żeby porazkoszować się Fantastyczną serią

3 No One Lives Forever
FOX INTERACTIVE / IM GROUP - PC
Nikt chyba nie ma już wątpliwości, że dzisiejszy świat należy do silnych i nieustraszonych kobiet

4 Tekken Tag Tournament
SONY - PS2
Wielki przebój na wielki początek. Tym tytułem otwieramy dział poświęcony nowej konsoli

5 Escape from Monkey Island
LUCASARTS/LEM - PC
Guybrush i Elaine powracają w czwartej części serii, by po raz kolejny zmierzyć się z podstępym LeChuckiem



TOMB



Pojawianiu się kolejnych części przygód Lary Croft nie może przeszkodzić nawet śmierć głównej bohaterki. Jak większości fanów pani archeolog wiadomo, tym razem nie są to nowe przygody, tylko wspomnienia różnych wydarzeń z jej życia



Kocie ruchy i kombinezon są bardzo pomocne podczas przekradania się do tajnego laboratorium



Ach, co za pech. Jakiś niepraszony gość. Trzeba będzie się nim zająć. Skutecznie

Ciała Lary Croft nigdy nie odnaleziono. Jej pogrzeb był skromny i cichy. Przybyła tylko najbliższa rodzina i kilku przyjaciół. Ceremonia odbyła się na cmentarzu, w strugach deszczu. Później najbliżsi panny Croft udali się do pałacu rodzinnego, aby wspominać jej krótkie, acz barwne życie. Historie same cisnęły się na usta. Wystarczyło rozejrzeć się po pokojach. Każdy przedmiot, każdy eksponat związany był z jakąś historią, w której brała udział Lara. Wśród wspomnień pojawia się np. opowieść o dziecięcej przygodzie bohaterki, która, gdy miała jakieś 16 lat, na małej irlandzkiej wysepce po raz pierwszy znalazła się w poważnych tarapatkach. Jest dziwna historia związana z tajemnicą katastrofy łodzi podwodnej, która swą atmosferą przypomina odcinki „Z Archiwum X”. Wspomina się także epizod, w którym

Lara wcieliła się w rolę szpiega i zakradła się do pilnie strzeżonego wieżowca. Ale wszystko rozpoczyna się od opowieści o pewnym drogim kamieniu i włoskiej operze.

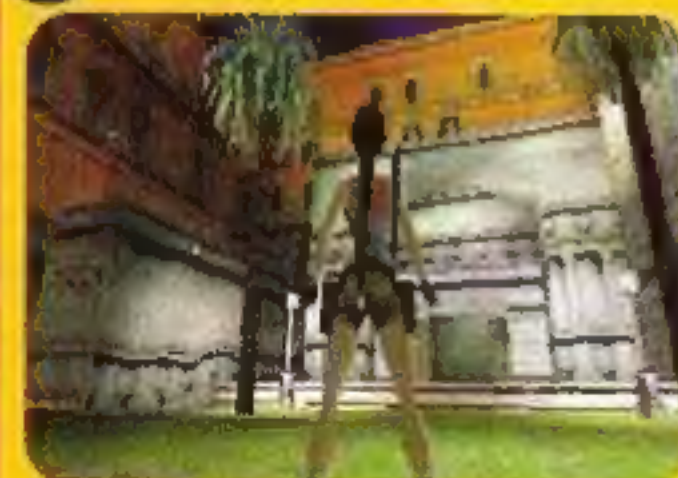
Jak widać, TOMB RAIDER CHRONICLES nie jest następną częścią przygód Lary. Pomyśl ze wspominkami jest bardzo ciekawy, a opowieści naprawdę wciągające. Grając w poszczególne epizody odkrywasz coraz więcej szczegółów z życia Miss Croft. Dowiadujesz się o jej przyjaciółkach, wrogach, sprzymierzeńcach i podróżach. Poza tym działa tu jeszcze dodatkowy impuls zmuszający do wyłączenia sił i dalszej gry. Chcesz przecież przekonać się, jak każda z tych historii się skończyła, zobaczyć film wieńczący dany epizod i przekonać się, jaka będzie kolejna opowieść. Nie zdradzając zbyt wiele, wystarczy dodać, że wszystkie zostały naprawdę ciekawie

pomyślane i nie są względem siebie wtórne. Inna historia – inne miejsce, nowi przeciwnicy i nowe sposoby działania. No, na monotonię nie można tu narzekać. W Rzymie bohaterka trafia do zrujnowanych korytarzy, położonych głęboko pod starymi dzielnicami. Poszukując magicznego kamienia, Lara zawędrowała tam, gdzie antyczni bogowie ciągle mają swoją moc. Sal ciągle strzegą żelazne posągi kolosów, a w korytarzach roznosi się echem warczenie lwów i krzyki gladiatorów. Epizod w Wiecznym Mieście to najbardziej klasyczna w klimacie przygoda z CHRONICLES. Podziemne korytarze, pułapki, dzikie zwierzęta – jednym słowem: wszystkie znaki rozpoznawcze TOMB RAIDERA. Zupełnie inaczej prezentuje się historia z łodzią podwodną. Klimat, o czym była już mowa, to coś

między Strefą Zmroku a przygodami spółki Mulder & Scully. I znowu, nie zdradzając zbyt wielu szczegółów, można powiedzieć, że cała historia kręci się dookoła dziwnego ładunku, jaki przewoził U-boot. Wszystko wskazuje na to, że w jednej ze skrzyń Coś było. To Coś wyszło i zabiło marynarzy. Jak widać, klimat zupełnie niespotykany w serii TOMB RAIDER. Ale taka „innowacja” wyszła grze na dobre – epizod naprawdę trzyma w napięciu.

No, dłużej już zwodzić nie wypada, czas napisać o tym, jak gra się w nowego TOMB RAIDERA. Wszystkich, którzy oczekują nie wiadomo jakich rewolucji, czeka

**Lara Croft
na konsoli**



Popularna pani archeolog ma się świetnie także na konsoli Playstation. Te same przygody, ta sama bohaterka i taki sam obraz, tyle że na ekranie tv



RAIDER CHRONICLES

mały zawód. Rewolucji nie ma. Wszystko jest po staremu, z małymi wyjątkami. Czy to źle? A czy poprzednie części TOMB RAIDERA były złe? A skądże! I tym razem wszystko jest na swoim miejscu. Grafika bez zmian, czyli na odpowiednim poziomie, dźwięki również. Lara rusza się jak... Lara, bo jakżeby inaczej. W takim razie jakie są te „małe wyjątki”? Otóż, oczywiście zgodnie z tradycją, Lara wzbogaciła swój asortyment o kilka nowych sztuczek, a ekwipunek o nowe zabawki. Teraz, oprócz przewrotów, skoków, piruetów i innych klasycznych już akrobacji, potrafi także chodzić po linie oraz huścić się na poręczach. Dodatkowo pojawia się także opcja „szukanie”. Wystarczy podejść do jakiejś skrzynki, szafki czy kufra, a nasza dziewczynka szybko wyniucha, czy nie ma tam jakichś smakołyków. Poza tym Lara nauczyła się wreszcie walczyć wręcz. No, może nie dorównuje jeszcze Trinity z Marixa, ale zna dyskretny cios, dzięki któremu może skutecznie ogluszać przeciwników. Wystarczy dobrze się schować, poczekać, aż wróg odwróci się plecami i – bach! W ruch idzie albo lekka pałka, albo chloroform. Mały bajer, a cieszy – Lara Superszpieg. Ponadto na wyposażeniu Miss Croft znajdują się klasyczne pistolety, rewolwer, śrutówka, Uzi i inne stare sprzęty. Lara ma też karabin snajperski, wspomniany chloroform oraz wyrzutnik harpunów z linką do wspinaczki (bardzo miły wynalazek).

Przeciwnicy pani archeolog to wrogowie starzy i nowi. Są więc psy, roje nietoperzy i watahy szczurów. Są lwy i koledzy Sparta-

Ci wspaniali mężczyźni...

W TOMB RAIDER: CHRONICLES Lara Croft spotyka na swej drodze całą gromadę bardzo oryginalnych postaci. Aż chciałoby się zakrzyknąć z wrażenia, patrząc na tych przystojniaczków. Co za ciuchy, co za buźki. I pomyśleć, że wszyscy mogą jeszcze nieźle zaszkodzić pani archeolog.

Ale co w tym towarzystwie robi lew? Niech pozostanie to przed grą niespodzianką.



Tajemnica łodzi podwodnej może być wreszcie rozwiązana. Już za chwilę Lara wejdzie na pokład



Czy zima, czy mróz, Lara zawsze gotowa do akcji. Na tę okoliczność przywdziała gustowną czapkę



Jak zawsze, Lara w pełnej gotowości. Pod ręką ma dyżurne spluwy na nieproszonych gości



Nasza Lara aby osiągnąć swój cel, strzela skacze i biega a nawet pływać się nauczyła!

kusa, którzy strzegą Koloseum. Są ludzie: bandyci, terroryści, żołnierze, oraz potwory: wielkie posągi, a nawet trzygłowa bestia jako żywo przypominająca smoka. Na szczęście to nie gra fantasy. Nie trzeba tu mieć magicznego miecza, para Uzi skutecznie dziurawi wszystkie maskary, które popełnią błąd i staną na drodze Lary Croft. Co prawda przeciwnicy nie są już tak naiwni i nie tak łatwo ich oszukać czy pokonać.

Jedni są bardzo szybcy, inni miotają kulami energil, ognistymi pociskami czy błyskawicami. Jeszcze inni lubią się chować i atakują z zasadzki. A wszyscy mają oczy i uszy dookoła głowy, reagują na hałas i naprawdę trudno ich podejść.

Struktura poszczególnych plansz to sama esencja serii TOMB RAIDER. Korytarze, półki skalne, szczeliny, przepaście, wilcze doły i wyskakujące ze ścian ostrza. Jest tego tyle, że teraz



Modna Lara

Tym razem cztery opowieści i cztery wcielenia ulubionej bohaterki gier komputerowych (i nie tylko)



Superagent

Inspiracja MATRIXem jest oczywista. W obcisłym czarnym kombinezonie Lara porusza się cicho i zgrabnie, ale przede wszystkim świetnie wygląda. Zestaw ze słuchawkami i mikrofonem to przede wszystkim ekstrawagancka ozdoba, ale w sumie może się również przydać w rozmowach z operatorem



Pani Major Croft

Klasyczne „bojówki”, kurtka i twarzowa czapeczka. Kamufaż zgodny z najnowszą modą prosto z Syberii – w odcieniach zimowych. Autorem tej kolekcji jest znany projektant, który obecnie pracuje dla jednostek SAS, w związku z czym jego nazwisko zostało utajnione



Ładna Szesnastka

Dla miłośników mody młodzieżowej mamy dobrą nowinę. Również w tym wydaniu można się nosić à la Lara. Dwa kocyki, obcisły top i modnie prześwitujący brzuszek – to główne elementy tego stylu. Czyż nie przypomina Britney Spears?



Klasyka

Obcisłe zielone body podkreślające doskonałą figurę. Krótkie brązowe szorty, zgrabny, mały, acz pojemny plecakzek na śrutówkę i amunicję oraz obowiązkowo białe skarpetki z ciężkimi butami



Ten gość nie wygląda na dobrego wujka. Na szczęście dla Lary takie spotkania oko w oko ze spluwą to nic nowego

wyczyny Indiany Jonesa zdają się zabawą w piaskownicy. Zagadki w grze również są dość trudne, ale dodano podpowiedzi, które ratują z opresji. Dla przykładu, w miejscu, gdzie unosi się miotająca pioruny głowa kolosa, umieszczono amunicję do rewolweru. A rewolwer, jak wiadomo, po dołączeniu celownika laserowego pozwala oddawać przycelowane strzały. Rozwiązanie – strzelać w oczy olbrzyma. Poza tym zawsze należy obserwować zachowanie bohaterki. Gdy bez względu na wszystko wpatruje się w jakiś punkt na planszy, to znak, że musi tam być coś wartego uwagi. Zadania w grze wymagają oczywiście zbierania różnego rodzaju kluczyków (przedmiot otwierający drzwi nie zawsze musi wyglądać jak klucz), wajch i pokręteł. Czasem przedmiot należy złożyć z kilku części. Są także upiorne zadania – czyli wyścig z czasem. Przekręć wajchę –

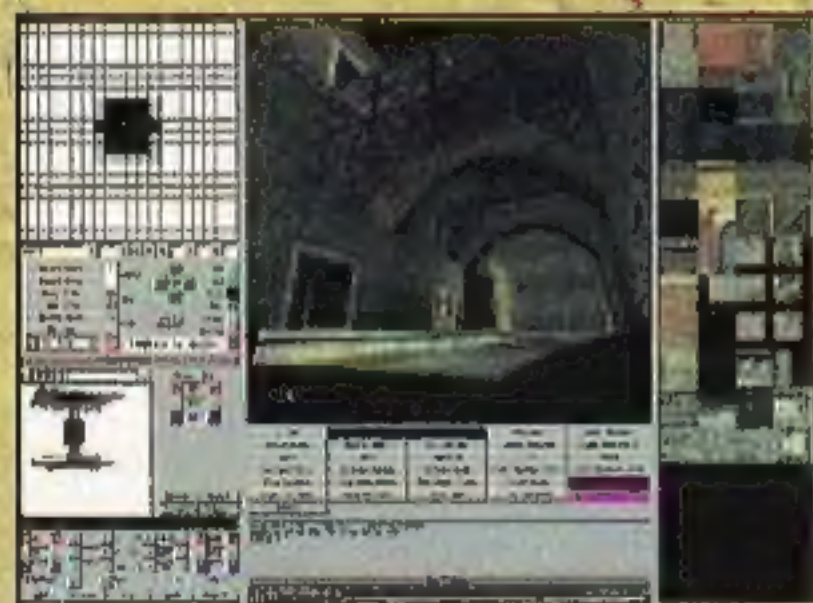
otworzą się drzwi na końcu sali, ale tylko na dziesięć sekund. No i prawdziwa zabawa: skakanie po skałkach, występach, balustradach, byle szybko. Mordęga, ale i tak nikogo od TOMB RAIDERA nie odstraszy.

Jedynym mankamentem Kronik są zupełnie nielogiczne niektóre poziomy, zrobione chyba w pośpiechu. Labirynty, kładki i zapadnie rozstawiono tylko po to, aby Lara miała zajęcie, a poza tym niczemu nie służą. Ale to już taki urok tej gry. Inna sprawa to różnorodność zadań. To, że CHRONICLES to nie jedna powieść, a cztery, to nie tylko taki bajer – żeby było ciekawiej. Każdy epizod to zupełnie nowa strategia. W jednym trzeba



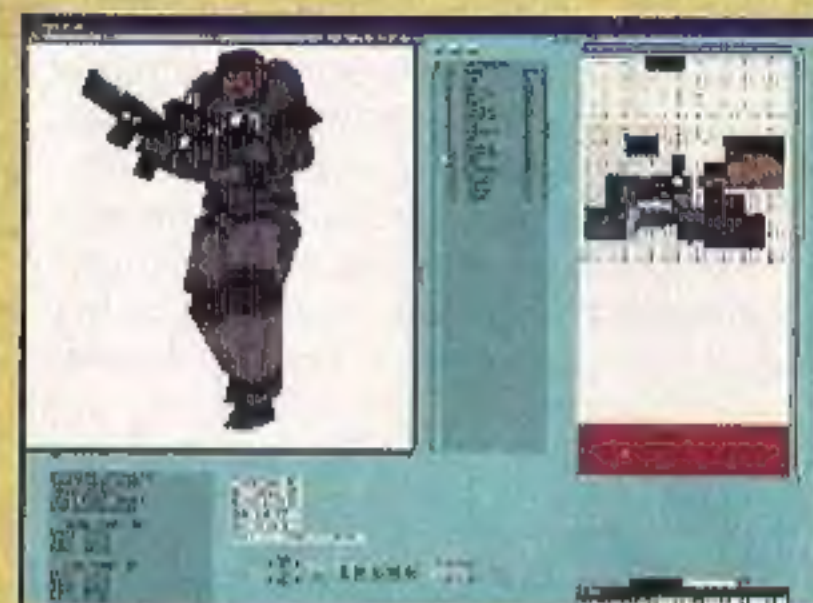
Gdy wszystkie sztuczki zawiodą, należy się ewakuować za wszelką cenę

Edytor plansz



Lara w domowym wydaniu? A czemu nie? Dzięki edytorowi plansz sam coś stworzysz

Narzędzie dołączone do gry to profesjonalny program. Nie jest on łatwy w obsłudze, ale dołączona do niego podręcznik, w którym opisano krok po kroku wszystkie czynności. Pozwala on na projektowanie pomieszczeń, brył, nakładaniu tekstur i oświetlenia. Można w nim zrobić dosłownie wszystko, co jest w grze TOMB RAIDER – pojedyncze pokoje, całe labirynty, pułapki, zmiany ustawienia kamery i dodać dźwięk. Kiedy zapoznasz się już z tym wszystkim i skompletujesz cały poziom kawałek po kawałku, pozostaje jeszcze załadować go jakimiś przyjemniaczkami. Można robić zwykłe potworki, ale istnieje też możliwość zamontowania Im Sztucznej Inteligencji – wtedy będą zachowywać się nieco sprytniej. Oprócz podręcznika do programu dołączono także poziomy z TOMB RAIDER – THE LAST REVELATION. Nie są one ukończone i nie służą, aby w nie po prostu grać. To raczej przykłady, na których widać, jak projektuje się poziomy i które z nich można modyfikować.



Chcesz stworzyć własny poziom gry i własne postacie? Teraz możesz sobie poszaleć!



Jaki miłusi chłopczyk. O przepraszam, raczej prawdziwy mężczyzna

Turystyczna Historia



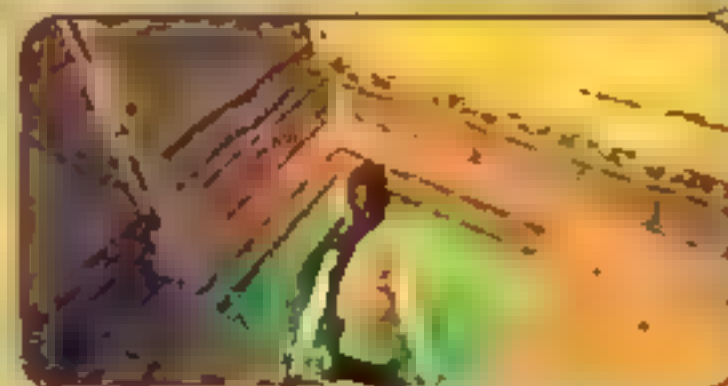
Tomb Raider (1996) – Pierwsza przygoda Lary rozpoczynała się w ruinach zaginionego miasta dawno wymarłej cywilizacji, gdzieś w lasach deszczowych Peru. Pani archeolog poszukiwała pradawnego artefaktu stworzonego według legendy na Atlantydzie. Lara zwiedziła grobowce i kaniony zamieszkałe przez wilki, niedźwiedzie i dinozaurowe.



Tomb Raider II (1997) – W drugiej części przygód Lary Croft, bohaterka rusza na poszukiwanie magicznego Sztyletu, który podobno ukryty jest gdzieś pod Wielkim Murem Chińskim. Jednak „po drodze” będzie musiała zawitać do Wenecji i Tybetu. Między innymi, oczywiście. W końcu Lara od zawsze lubiła niebezpieczne i dalekie podróże.



Tomb Raider III (1998) – W tej grze nastąpiły już poważne zmiany. Główną z nich była nieliniowość scenariusza. Lara rozpoczyna wędrówkę w Indiach, a następnie gracz ma możliwość wyboru, gdzie ruszyć dalej. A na wizytę pani Croft czekają takie miejsca jak Londyn, Antarktyda, Strefa 51 oraz południowy Pacyfik. Jak widać Lara pozna różne zakątki świata.



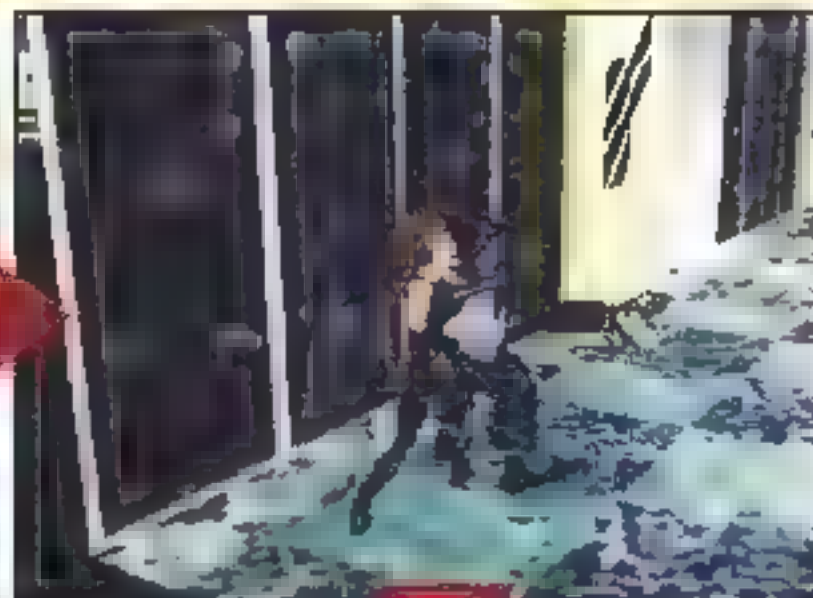
Tomb Raider IV (1999) – I jeszcze raz Egipt. Lara musi nie mniej ni więcej tylko uratować świat przed zagładą. TR 4 wprowadził wiele zmian w stosunku do poprzednich gier. Poproszono grafikę, zmieniono interfejs. Teraz pojawiły się takie opcje jak chociażby łączenie różnych przedmiotów. Pani Croft, aby uratować ludzkość i samą siebie, schodzi do głębokich grobowców i... nie wraca.



liczyć na dużą siłę ognia, w innym trzeba się skradać, a jeszcze w innym unikać wrogów, bo Lara jest zupełnie bezbronna (ma w te opowieści w końcu tylko szesnasto lat). Tak czy inaczej, zadań jest mnóstwo i trzeba solidnie kombinować, a jeszcze solidniej klepać w kławię. No, co jak co, ale nudzić się przy TOMB RAIDERZE nie można.

Jak widać, zmiany są kosmetyczne – tu nowa zdolność, tam nowa pukawka. Ale, co w końcu najważniejsze, są nowe przygody, nowe labirynty, nowe potworki i mnóstwo skakania. Pod względem graficznym CHRONICLES nie różni się zbyt wiele od LAST REVELATION, bo to w końcu ten sam projekt. Można jedynie ustawić wysoką jakość tekstur i wysoką rozdzielczość. Dźwięk, jak to dźwięk w TOMB RAIDERACH: psy szczekają, kule świszczą, Lara czasem kwęknie z wysiłku. Jedyne, czego brak, to dobra muzyka. W tym jednym przypadku Lara Croft ustępuje panu Jones, twórcy gry nie udało się przebić szlagieru z Poszukiwaczy Zaginionej Arki. A szkoda.

Na zakończenie jeszcze jeden smaczek. Otóż do produktu dołączony jest edytor poziomów do gry. Nie jakiś tam zrobiony naprędce edytor, tylko narzędzie, którego używali autorzy, robiąc poprzednie gry z tej serii. Program nie jest łatwy w obsłudze, dlatego też został



wyposażony w solidny samouczek wraz z sześcioma gotowymi poziomami zaczerpniętymi z LAST REVELATION. Mała rzecz, a cieszy? Raczej poważna sprawa. Wystarczy chwilę poczekać na falę nowych poziomów. Może za jakiś czas pojawi się TOMB RAIDER5 – COUNTER STRIKE, WASTELAND albo Lara vs Julia. Ponadto producenci gry mają regularnie udostępniać na swoich stronach nową gadżetę do edytora – tekstury, obiekty i potworki. Zapowiada się niezła zabawa.

Pozostaje pytanie, dlaczego w CHRONICLES jest tak mało zmian, mało nowości i nie ma żadnej rewolucji. Ano dlatego, że rewolucja nastąpi później, a imię jej NEXT GENERATION. A CHRONICLES to podsumowanie starego cyklu, zamknięcie pewnej, dobrze wszystkim znanej, historii.

Najpierw po cichutku przy-
duszam przeciwnika, potem
parę wprawnych ciosów i po-
sprawie. Droga stoi otworem.

Adres: www.eidosinteractiva.com/games

Dla miłośników Lary Croft
Wielka uroczysta premiera
Kroniki wszystkich części
przygód bohaterki

PC PSX N64 DC A

Tomb Raider: Chronicles
Wspominania o Larze

139 zł Eidos / Im Group 1 gracz

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, akcel 3D
Zalecane: Pentium II 350, 64 MB RAM, akcel 3D

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5

Nowe stroje, nowe sztuczki oraz nowe filmiki z Larą w roli głównej

Za mało nowych ciuzzków, sztuczek, filmików także z Larą w roli głównej

Jaka Lara jest, każdy wie. W nowej części kilka nowych epizodów z jej życia, a i tak fanów panny Croft nie trzeba zachęcać.

5+

SUDDEN STRIKE

AKCJA!

W konkursie CLICKA firmy IM GROUP możecie wygrać grę wojenną Sudden Strike. Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym Wielkim Konkursie Świątecznym (szczegóły na stronach 84-85).

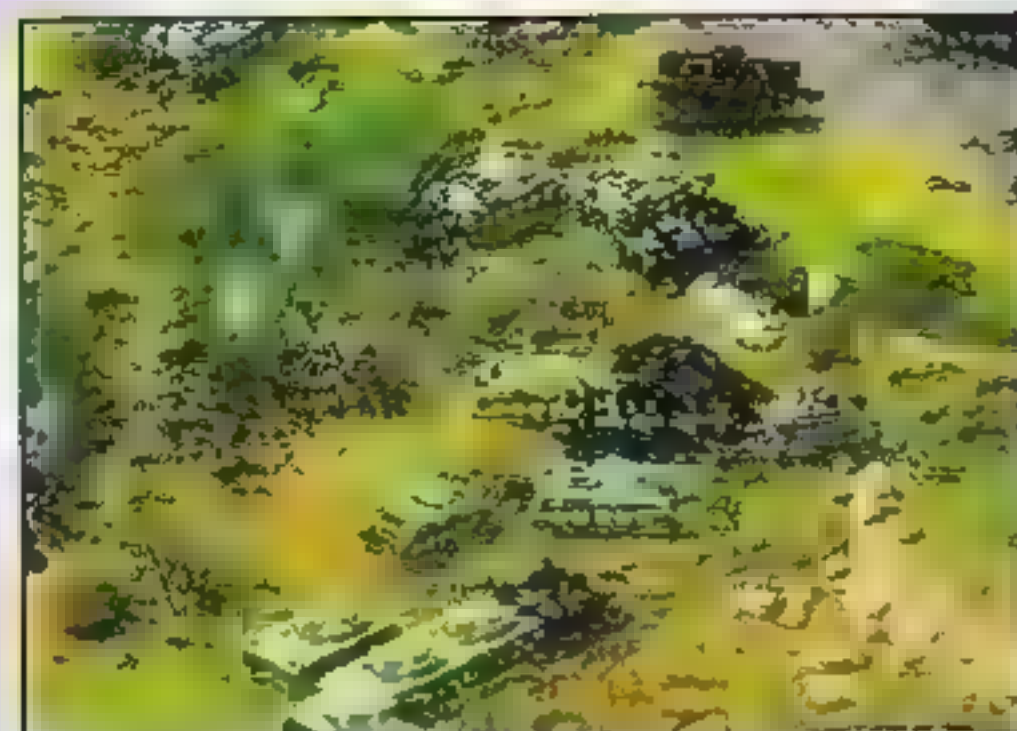
II wojna światowa to często wykorzystywany w strategiach motyw. Jednak ten RTS prezentuje ją w zupełnie nowej perspektywie

W SUDDEN STRIKE zostajesz dowódcą niewielkich sił jednej ze stron biorących udział w II wojnie światowej. Do rozegrania są trzy kampanie – Aliantów, Rosjan i Niemców – oraz kilkanaście pojedynczych misji. W sumie zabawy starczy na długo, choć daje się we znaki brak edytora misji. Jedną z największych zalet gry jest bardzo ładna szata graficzna. Wszystkie

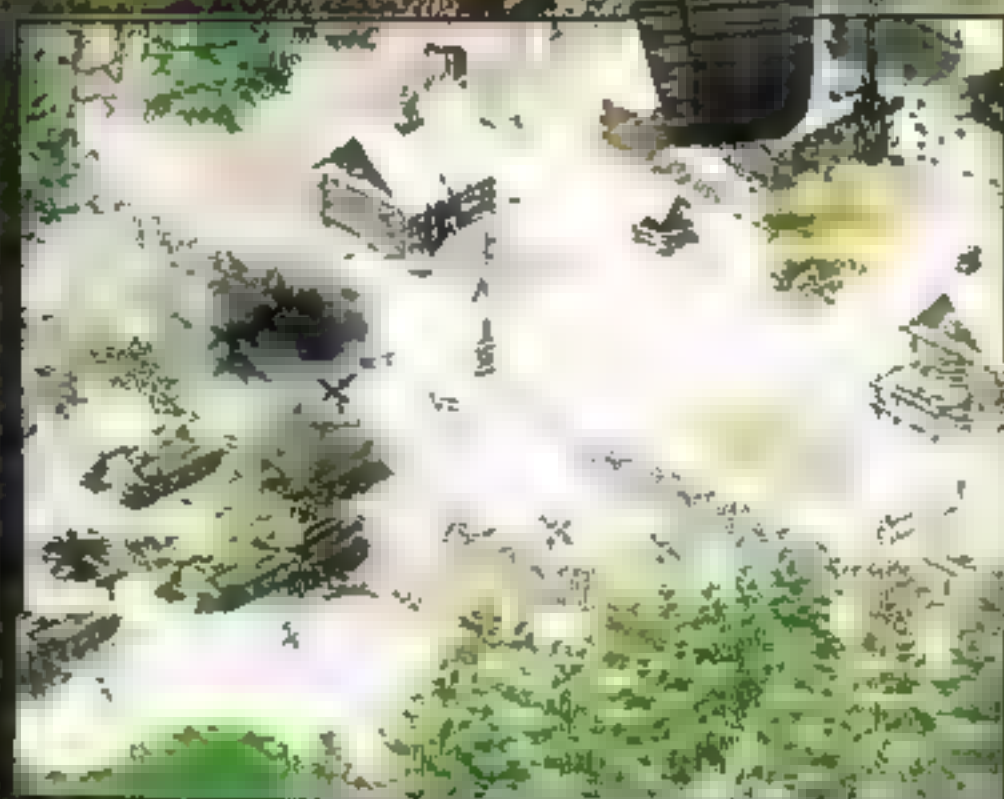
występujące w grze obiekty wykonano z niezwykle dużą dbałością o szczegóły. Pomimo niewielkich rozmiarów żołnierzy bez trudu można rozpoznać, czy jest to rosyjski oficer, czy może snajper. Również czołgi, ciężarówki i inne jednostki wyglądają zupełnie jak prawdziwe. Jednak największe słowa uznania należą się za projekty nieruchomych obiektów, przede wszystkim domków. Są one po prostu prześliczne i doskonale oddają wygląd rosyjskiej wioski czy normandzkiego miasteczka.

Niestety, tak piękne krajobrazy mają też swoje wady. Nie ma możliwości obracania mapy, ani robienia zbliżeń. Czasami utrudnia to poprawną ocenę sytuacji (np. rozminowania terenu) lub odszukanie wszyskich żołnierzy – szczególnie w lesistym terenie.

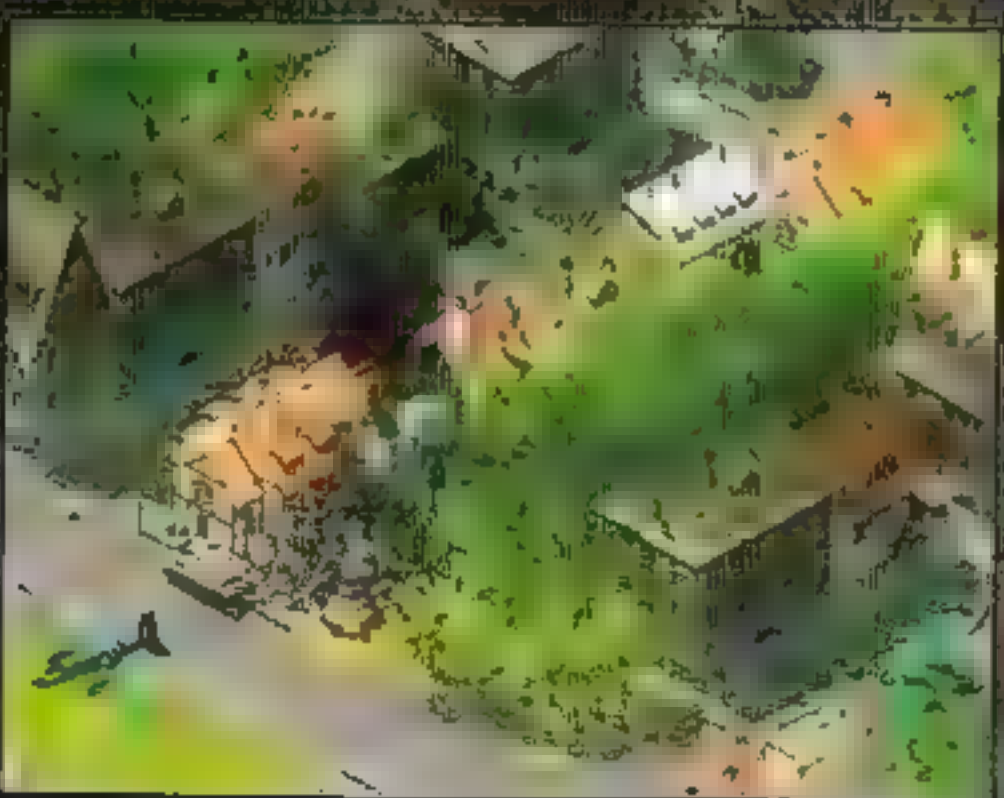
Liczba jednostek, jaką będziesz dowodził, jest zróżnicowana – od kilkunastu spadochroniarzy do małej armii składającej się z kilkudziesięciu czołgów i kilkuset żołnierzy piechoty. Dzięki dobrze opracowanemu sterowaniu dowodzenie nawet największą grupą nie stanowi problemu. Poszczególne jednostki można dowolnie łączyć w „oddziały” – nie musisz wydawać rozkazu każdemu szeregowcowi



Bitwy z udziałem wielu jednostek kończą się właśnie w taki sposób – jedno wielkie cmentarzysko



Siła ognia kilku czołgów jest wystarczająca, by wykurzyć przeciwników z domów



Przewaga w powietrzu często decyduje o zwycięstwie, szczególnie jeśli dysponujesz bombowcami

z osobna. Również bardzo łatwe jest wybranie wszystkich jednostek tego samego typu znajdujących się na widocznym fragmencie mapy lub w ogóle pod twoją komendą. W połączeniu z możliwością wydania kilku rozkazów, które zostaną następnie wykonane po kolei, daje to niezwykle sprawny i szybki w obsłudze sposób dowodzenia. Jednak największą zaletą SUDDEN STRIKE jest możliwość wydawania rozkazów i oglądania całej mapy po zatrzymaniu upływu czasu. Dzięki temu nie musisz się nigdzie spieszyć, a gra staje się prawdziwą strategią, nie zaś zawodami w machaniu myszą.

Pomimo licznych zalet, sterowanie jednostkami nie jest jednak wolne od wad. Najbardziej przeszkadza brak możliwości sprawdzenia, jakie rozkazy zostały już danemu żołnierzowi wydane. Zmusza to do pamiętania każdego wykonanego polecenia, co w przypadku misji, w których dowodzisz dużą liczbą żołnierzy, jest bardzo uciążliwe.



SUD-DEN STRIKE nie jest strategią odwzorowującą realia bitew tamtego okresu. Zastosowanie licznych uproszczeń sprawia, że gra nie wymaga znajomości charakterystyk czołgów czy dział, a jedynie dokładnego przemyślenia rozkazów i logicznego myślenia. Jedno z najdziwniejszych rozwiązań dotyczy ciężarówek z zaopatrzeniem. Ich zapasy amunicji same się odnawiają! Ponadto załoga potrafi w szczerym połu naprawić prawie kompletnie zniszczony czołg tak, że będzie jak nowy! Innym istotnym rozwiązaniem jest znaczne zmniejszenie pola widzenia, np. patrol na moście oddalonym o niecałe 100 metrów nie zauważy budowanego mostu pontonowego.

Zaletą gry jest znaczna interaktywność otoczenia, którą musisz wziąć pod uwagę, planując posunięcia. Żołnierze mogą schować się w domu, który zapewni im ochronę przed ogniem wrogiej piechoty. Jednak jeśli do walki wkroczą czołgi, to lepiej szybko ich ewakuuj albo zginać przywaleni gruzami zniszczonej budowli.

Dużym plusem jest możliwość wykorzystania zdobytego na wrogu sprzętu. W przypadku wyeliminowania obsługi dział przeciwczołgowego lub karabinu maszynowego możesz wykorzystać je przeciw wcześniejszym właścicielom. Niestety i tu nie uniknięto pewnych niedociągnięć, np. nie można przenieść moździerza w inne miejsce, natomiast znacznie większe działo – tak.

Największym problemem w SUDDEN STRIKE jest nie wyliczanie trasy przemarszu. Jednostki czasami nie potrafią dotrzeć do wskazanego miejsca lub znacznie nakładają drogi. Także działania „podejmowane” przez żołnierzy są czasami niezbyt rozsądne. Na przykład, ostrzeliwany przez czołg duży oddział piechoty wdał się w bezcelową wymianę ognia, zamiast rozproszyć się i spróbować zająć czołg z boku, by obrzucić go granatami.

Te kilka niedociągnięć nie zmniejsza jednak frajdy z zabawy w SUDDEN STRIKE. Gra jest po prostu ciekawa i wciągająca. Różnorodność misji zapewnia zabawę na długi czas. I to nie tylko miłośnikom klasycznych RTS.

Atak katiusz zawsze ma taki sam skutek – nie zostaje kamień na kamieniu.

Sudden Strike
Przesłanie S

139 zł CDV / M Group 1-12 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 70 MB HD
Zal: Pentium II 285, 64 MB RAM, 300 MB HD

Grafika Dźwięk Frajda

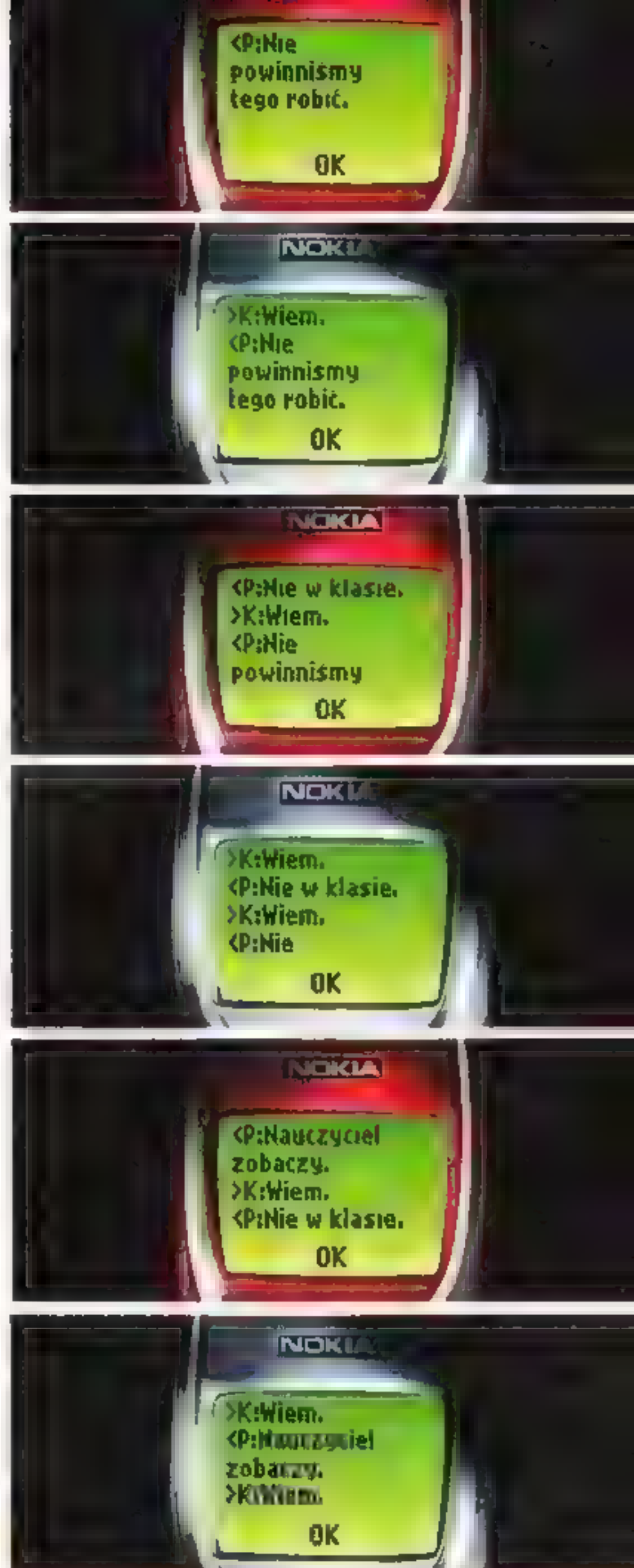
Można zatrzymać upływ czasu, możliwość wykorzystania broni zdobytej na wrogu.
Błędy w wyliczaniu trasy przemarszu wozków, zbyt duże możliwości ciężarówek z zaopatrzeniem.

Oryginalne podejście do strategii RTS rozgrywających się podczas II wojny światowej sprawia, że jest to ciekawa gra.

5

Adres: <http://www.suddenstrike.de>

Znajdziesz tu wiele informacji występujących w grze. Jednostkach, a także najnowszym lotem (nauki, patchi).

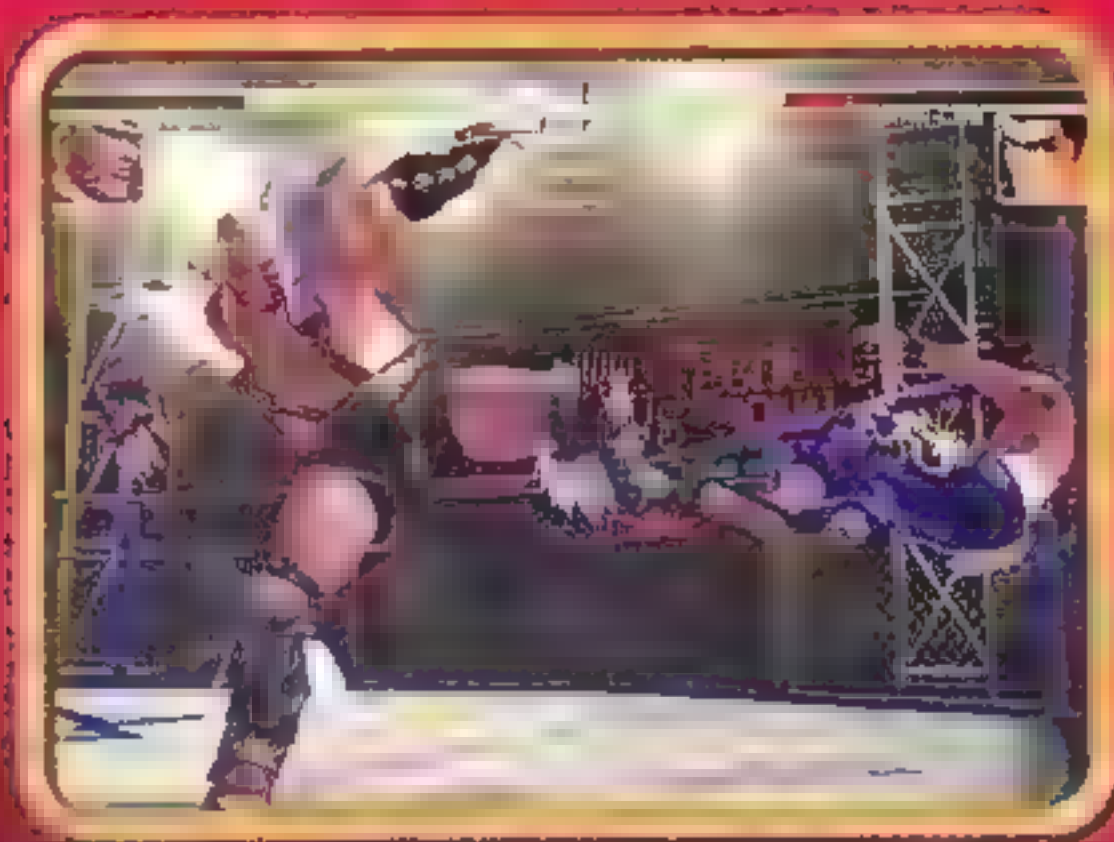


NOKIA 3310

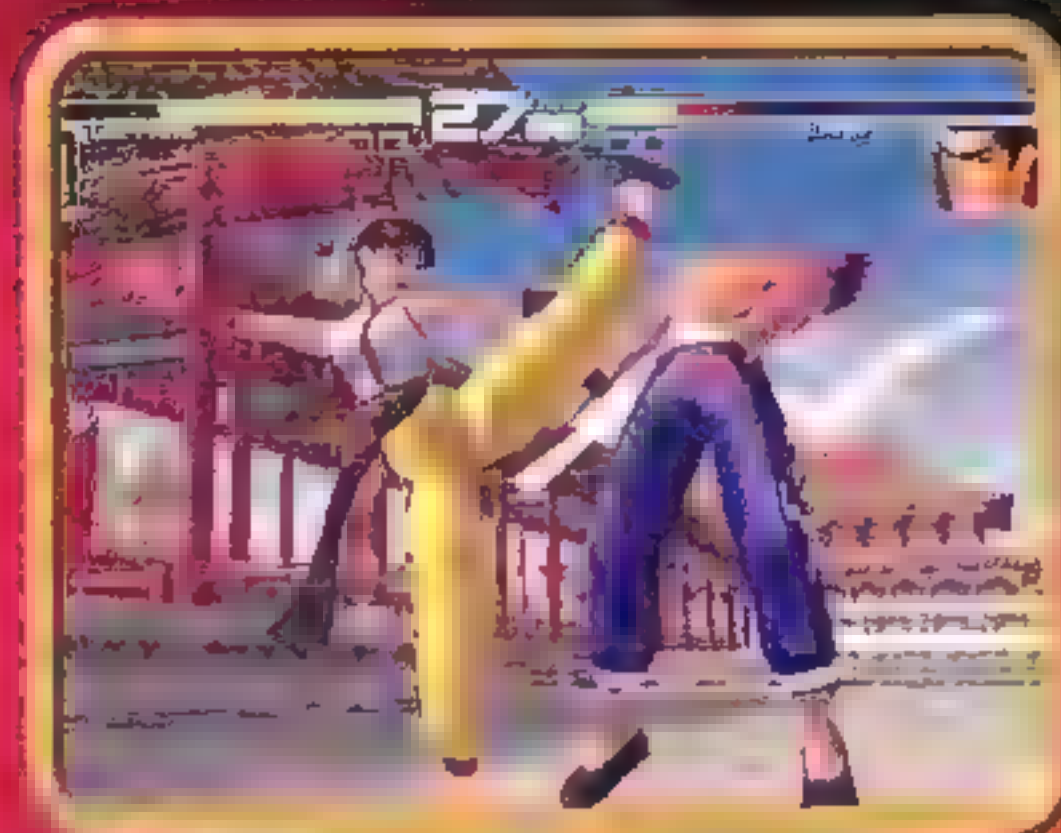
Teraz z funkcją chat.

W pełni Twoja.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE



Najbardziej seksowny i najpiękniejszy z gier
Walla Deck przeszedł do PS2



Ok, to zrykło w bijatykach bywa, że im ktoś słabszy
wygląda, tym jest mocniejszy. Co widać powyżej

Bijatyki zostały ambasadorami Playstation 2.
Najpierw TEKKEN, a teraz DEAD OR ALIVE 2.
Trudny wybór, bo bohaterki w obu grach są urocze...

DEAD OR ALIVE 2



Cała zabawa polega na czekaniu na to, żeby przeciwnik wyprowadził cios
i szybkim kontrataku. Trzeba jednak trafić na odpowiedni moment...



Ta urocza pani to diva operowa Helena. Jej ulubione miejsce to sala operowa i jej posadzki



Atak, kontratak, kontratak kontrataku. I znowu to samo. Można się naprawdę spocić

Jeżeli popatrzyysz na obrazki na tej stronie, to na pewno nawet przez głowę nie przejdzie ci myśl, że te urocze dziewczyny mogą mieć coś wspólnego z brutalnymi walkami. Nic bardziej mylnego! To chodzące maszyny wojenne, po prostu zabójcza broń, która może pokonać niejednego twardziela. Wszystkie te ślicznotki najpierw zamieszkały na Dreamcast (razem z równie dobrze wyćwiczonymi kolegami), a dopiero teraz zdecydowano się pokazać je na Playstation 2.

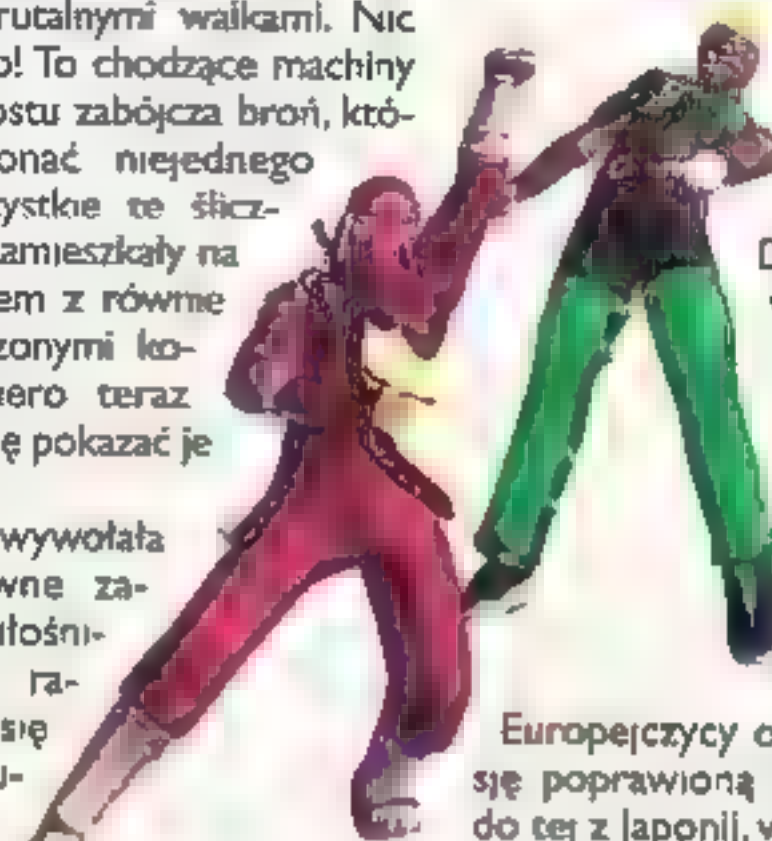
Taka decyzja wywołała oczywiście pewne zamieszanie, bo miłośnicy Dreamcasta raczej nie dadzą się zwabić tym tytułem i nie kupią wersji na PS2.

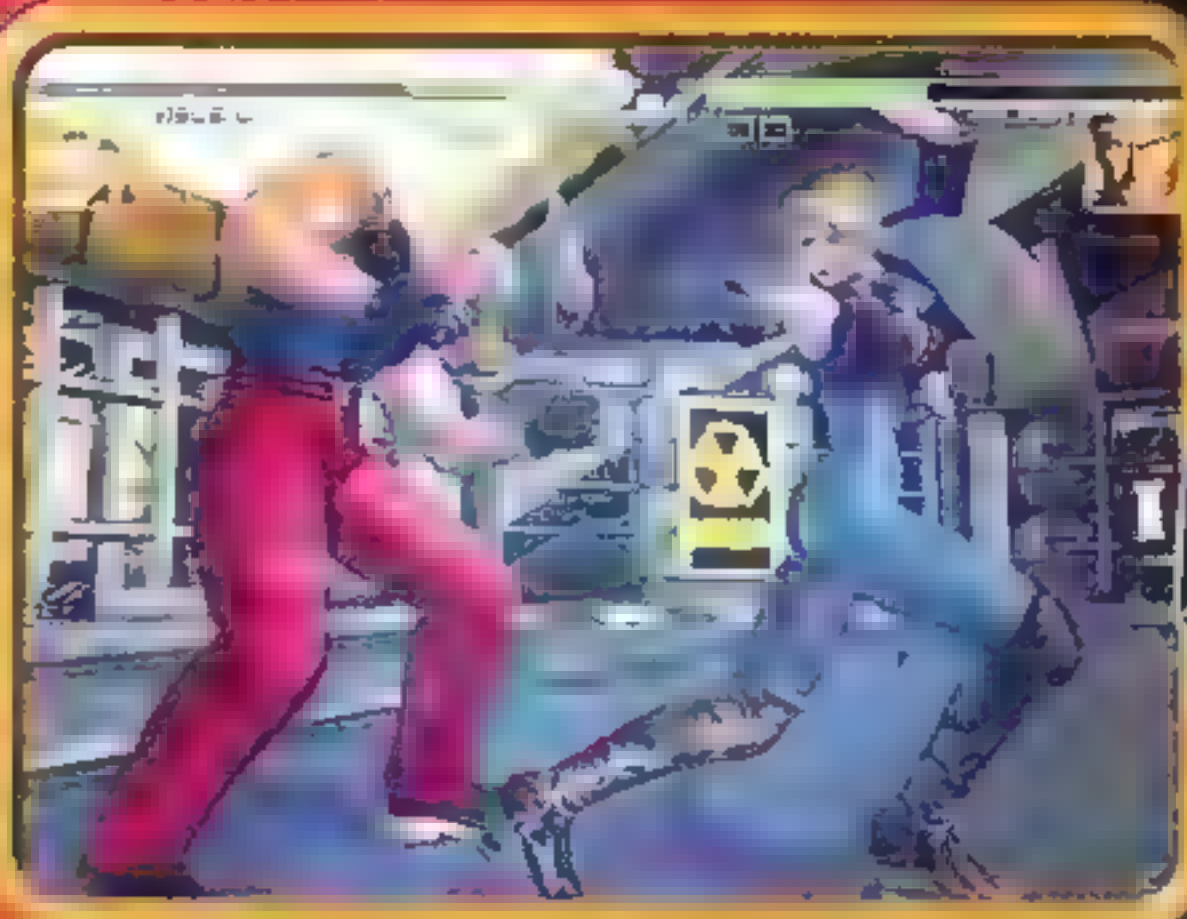
Zwłaszcza że nie dostaną nic rewelacyjnie nowego. To nie jest nowa część serii, to po prostu stara gra w nowym wydaniu. Oczywiście nie mogło zabraknąć w niej nowych twarzy (zasilających stare szeregi), ciosów czy aren. Dzięki temu można przecieć przyciągnąć graczy do konsoli na dłuższy czas. DEAD OR ALIVE 2 dalej pozostała dobrą bijatyką, którą niektórzy oceniają nawet wyżej

od TEKKENA. Teraz popracowano również nad grafiką i odpowiednimi detalami, które mogą uatrakcyjnić uderzanie się po twarzach czy kopanie nogami. Bardzo dobrze wpływa to na przyjemność wynikającą z oglądania walk, bo DEAD OR ALIVE 2 zawsze słynął z dopracowanych aren (walka nie toczy się cały czas w jednym miejscu, możesz np. przetończyć się przez balustradkę i dalej kontynuować zmagania piętro niżej).

Europejczycy oczywiście dostali wersję poprawioną graficznie w stosunku do tej z Japonii, w której zagoineni programiści nie dopracowali wszystkiego.

Sama walka może spodobać się prawie każdemu, kto chciałby rozerwać się i spędzić kilka godzin bez konieczności wyężdżania szarych komórek. Ciosy są widowiskowe, zawodniczek (i zawodników) ładni i na pewno ta gra wciążnie miłośników bijatyk na wiele miesięcy. Nie zabrakło oczywiście znaku rozpoznawczego serii, czyli kontrataków, które można wyprowadzić po ataku przeciwnika. Jeżeli dobrze je wyćwiczysz (co wcale nie jest takie łatwe), na pewno dasz sobie radę z większością rywali. Opcji działania jest całkiem sporo, a przeciwnicy nie należą do najłatwiejszych (szczególnie ciekawy jest wiatraczek Fioletowej



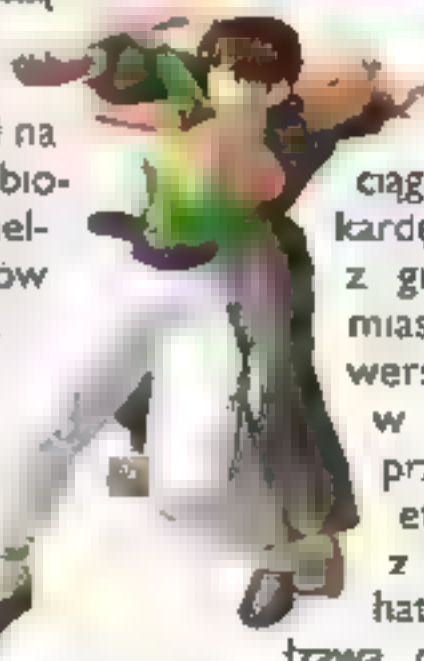


Koleżanki, który naprawdę trudno powstrzymać).

Pozostaje zatem bardzo drażliwe pytanie, na które trzeba odpowiedzieć, zwłaszcza że zasoby portfela nie są duże. DEAD OR ALIVE 2 czy TEKKEN TAG TOURNAMENT? Walczą w obu wersjach gry jest widowiskowa (w DoA nawet bardziej), a zawodnicy mają ciekawe i skuteczne ciosy. Wiele może zależeć od estetycznej wytrzymałości odbiorcy. O ile bowiem w TEKKENIE wszystkie stroje dobrane są w sposób gustowny i przemyślany, to w DoA2 sprawiają wrażenie, jakby pochodziły z wystawy najbardziej kiczowych wynalazków stulecia. Wystarczy tylko popatrzeć na obrazku umieszczone na stronie Nie-



W tym stroju można iść na dyskotekę. Chociaż i wtedy wywoła się niezdrawe zainteresowanie



ciągnąć ją za taką kokardę i wyeliminować z gry). Jeżeli natomiast wybierzesz wersję rozgrywki, w której możesz przejść przez kilka etapów historii z życia danego bohatera, to czeka cię łzawa opowieść rodem jakby z brazylijskich nowel. Sytuacji nie poprawi chyba fakt, że twórcy gry dodali do niej nowe kostiumy. Gust jakoś się nie polepszył.

Jeżeli więc nie masz nic przeciwko odważnym projektom graficznym, powinieneś rozważyć sprawę kupienia DoA2. Zastanów się jednak poważnie nad TEKKENEM, chyba że masz pieniądze na obie bijatyki.



Kasumi to urocza Ninja. Tylko w tym stroju wygląda tak niewinnie i łagodnie

PS2 **NAE** **DC** **A**

Dead or Alive 2
Jocza Białka
Sony 1-4 graczy

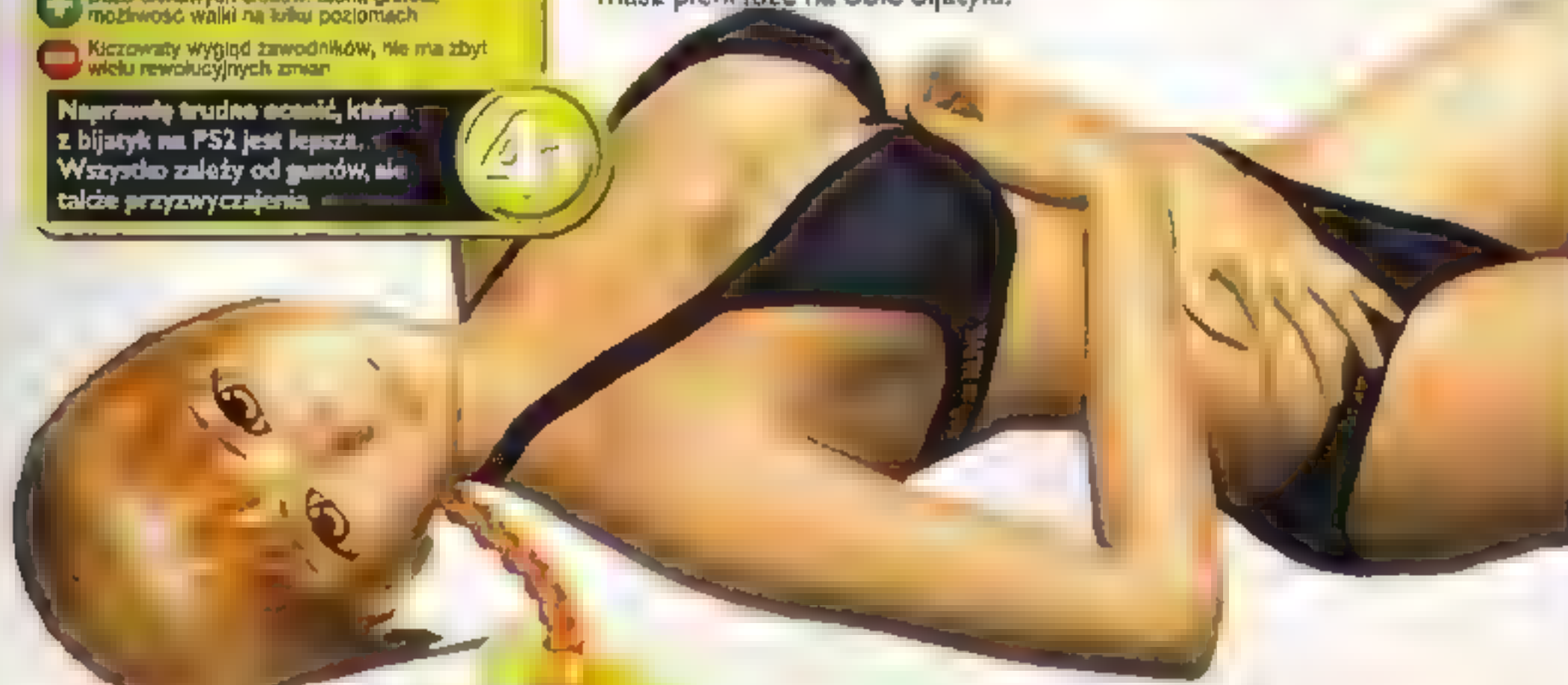
Wykorzystuje: Memory card

Grafika: Dźwięk: Prędkość:

Dużo ciekawych ciosów, ładna grafika, możliwość walki na tutejszych poziomach

Kiczowaty wygląd zawodników, nie ma zbyt wielu rewolucyjnych zmian

Naprawdę trudno ocenić, która z bijatek na PS2 jest lepsza. Wszystko zależy od gustów, ale także przyzwyczajenia



NOKIA

<P: Ale czad!

OK

NOKIA

>K: Ale hałas!
<P: Ale czad!

OK

NOKIA

<P: U mnie odjazd.
>K: Ale hałas!
<P: Ale czad!

OK

NOKIA

>K: U mnie zjazd.
<P: U mnie odjazd.
>K: Ale hałas!
<P: Ale czad!

OK

NOKIA

<P: Ja baluje.
>K: U mnie zjazd.
<P: U mnie odjazd.
>K: Ale hałas!

OK

NOKIA

>K: Ja pasuje.
<P: Ja baluje.
>K: U mnie zjazd.
<P: U mnie odjazd.

OK

NOKIA
3310

Teraz z funkcją czat.

W pełni Twoja.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

TEST

WERSJA
POLSKA

Colin McRae Rally 2.0

Nareszcie pojawiła się, długo oczekiwana, kolejna część gry. Tym razem jako pilot pojedzie z tobą sam Krzysztof Hołowczy!

Codemasters przyzwyczaili już wielbicieli wyścigów, że są jednym z najlepszych wydawców gier wyścigowych. Po udanych premierach COLINA MCRAE RALLY 1.0 przyszedł czas na drugą wersję dobrze znanych rajdów samochodowych. W porównaniu z częścią pierwszą COLIN MCRAE RALLY 2.0 jest grą bardziej dopracowaną. Ale nie ma się co dziwić. Przecież od premiery poprzedniej wersji minęły już ponad dwa lata.

W grze do wyboru masz dwa tryby: tryb zręcznościowy i rajd. Ten pierwszy służy do doskonalenia umiejętności na wybranych trasach tak, abyś mógł potem skutecznie rywalizować w rajdach. W trybie tym dostępne są trzy możliwości: mistrzostwa – które prowadzone są w dwóch klasach A i B, pojedynczy wyścig i próba czasowa. Rajd to z kolei opcja, która pozwala ci wziąć udział w mistrzostwach. Startujesz wtedy we wszystkich wskazanych rajdach, które zostały podzielone na odcinki specjalne. Po każdym odcinku zdobywasz punkty, które liczą się w ogólnej klasyfikacji. Możesz wziąć udział także w pojedynczym rajdzie lub przejechać dowolnie wybranym odcinkiem trasy. Do wyboru masz także funkcję „Wyzwanie”, która losowo tworzy trasę, liczbę kolejek i poziom CPU (trudności). Ścigasz się wówczas z jednym przeciwnikiem w systemie pucharowym, który polega na tym, że wygrany przechodzi do następnej rundy, a przegrany odpada.

Gra oferuje masę różnego rodzaju tras rajdowych, a wszystkie są odwzorowaniem istniejących w rzeczywistości. Dlatego przemierzając drogi „Kvotos” w Grecji, możesz przekonać się, w jakich warunkach jeżdżą prawdziwi

Wybrać możesz także samochód, którym chcesz się ścigać. Jednak nie liczy na to, że rywalizując w klasie B, będziesz mógł

od razu dosiąść np. Mitsubishi Lancer-a. Ta przyjemność spotka cię dopiero wtedy, gdy zdobędziesz odpowiednią ilość punktów.

Niewątpliwym walorem gry jest jej przejrzystość i przystępność. Zanim wystartujesz w rajdzie, mo-

żesz zdobyć szczegółowe informacje na temat rodzaju nawierzchni trasy, jej długości, ilości odcinków specjalnych itp. Każdy rajd poprzedzony został krótkim wstępem. Masz wtedy możliwość obejrzenia całej trasy z lotu ptaka.

Zanim jednak wystartujesz w rajdzie, musisz dokonać najistotniejszej chyba czynności technicznej: określić parametry swojego samochodu. Wszystkie trasy różnią się od siebie, dlatego też np. inna powinna być czułość układu kie-

rowniczego na trasie błotnistej, a inna na trasie suchej. To, jak samochód będzie reagował na twoje polecenia, zależy od następujących elementów skrzyni biegów – długie przełożenia pozwalają na rozwinięcie większej prędkości maksymalnej, ale wpływają na pogorszenie przyspieszeń; zawieszenia – decyduje ono o zdolności samochodu do utrzymania się na drodze; rozdziału mocy – który to parametr odpowiada za to, czy podczas przyspieszania samochód będzie wykazywał tendencje do podsterowności czy nadsterowności; balansu hamulców – ustawić można z przewagą na przód lub tył samochodu; siły hamowania – która zależy od nawierzchni trasy; układu kierowniczego – który od-

powiada za to, czy samochód będzie mógł wchodzić w łuki gwałtowniej, czy łagodniej. Jak więc widać, parametrów tych jest sporo. Jednak wszystkie zostały przejrzysto opisane (oczywiście po polsku – gra jest bowiem całkowicie spolszczona), a do ich zmiany używa się suwaka, który podzielony jest na kilkastopniową skalę.

Kiedy już zapamiętasz informacje o trasie oraz „podrasujesz” swojego rumaka, czas w końcu zasiąść za kółkiem. Jeżeli drżą ci ręce z przejęcia, to możesz się nieco uspokoić, bowiem w roli pilota znajdzie się



AKCJA!

W konkursie CLICKA! firmy CD PROJEKT możecie wygrać doskonałe wycieczki Colin McRae 2.0! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym Wielkim Konkursie Świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)



HOŁEK PILOTEM?



W roli lekara-pilota występuje sam Krzysztof Hołowczak, który w kilku odcinkach opowie o podziemiach rajdu i historii, czyhać na niebezpieczeństwa. Dobrze jest więc przyswoić sobie wskazówki, nie żeby wiedzieć czego po danych odcinkach można się spodziewać.



Wylądowanie w rowie tym razem bez poważnych konsekwencji. Inaczej byłoby po zawodach



Wspoczynku, starciu, petu z czoła możesz mówić... tylko teraz słuchaj od pilota.

obok ciebie sam Krzysztof Hołowczak. Lepiej go uważnie słuchaj, gdyż rady Hołki mogą okazać się bezcenne. Dlatego też, kiedy mówi „30, 2, lewo” oznacza to, że za 30 metrów będziesz musiał zmieścić się w dosyć ostrym (parametr 2) zakręcie. Kiedy natomiast usłyszysz „20, 5, prawo, szczyt” oznacza to, że tuż za łagodnym zakrętem czeka na ciebie podjazd. Lepiej zredukuj wówczas bieg, aby nie wyskoczyć za bardzo w górę i nie uszkodzić zawieszania popędu. Oprócz wskazówek mówionych, na ekranie przed każdym zakrętem pojawiają się znaki, które także informują o kierunku zakrętu oraz jego skali (im szersza jest bardziej wygięta, tym zakręt jest ostrzejszy). Znaki te są o tyle pomocne, że jeżeli pogubisz się w tym co do ciebie wykrzykuje Hołek, zawsze masz przed oczyma to, co cię czeka na następnym zakręcie.

Ściągając się, musisz uważać, aby zbyt nie poobić swojego samochodu, gdyż może się okazać, że do wyścigu wystartujesz np. z uszkodzoną skrzynią biegów. Po każdym odcinku możesz naprawić zepsute podzespoły, ale to kosztuje.

Duża liczba zakrętów, podjazdów i nieoczekiwanych zwrotów powodują, że gra prowadzona jest w szybkim tempie i wymaga koncentracji, bo już następny zakręt może zakończyć się dla ciebie w najlepszym wypadku wypadnięciem z trasy, a w najgorszym fikołkowaniem i całkowitym uszkodzeniem któregoś z podzespołów. Pomimo tego nie sposób, abyś nie zwrócił uwagi na otaczający cię krajobraz.

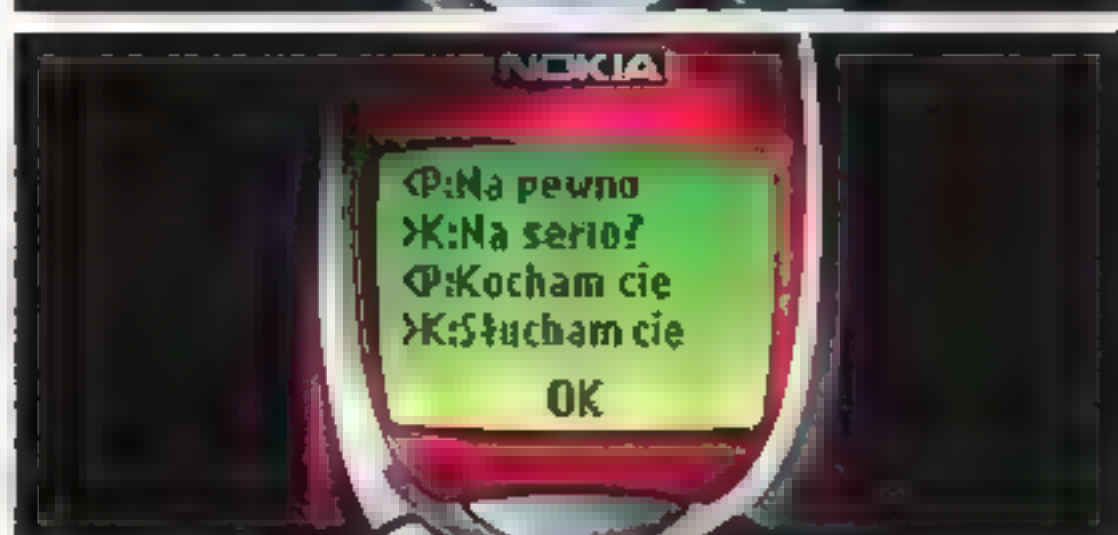
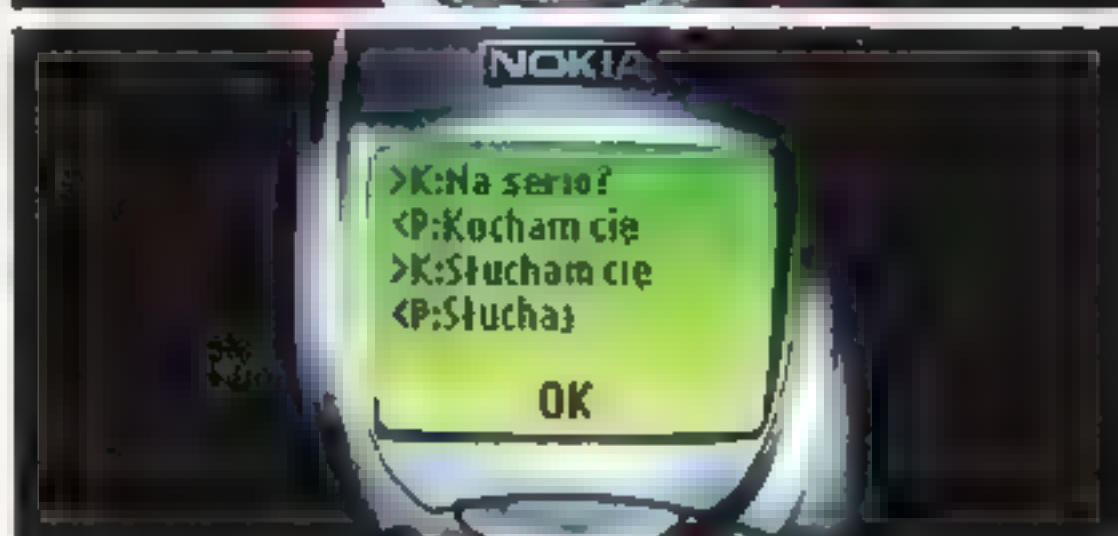
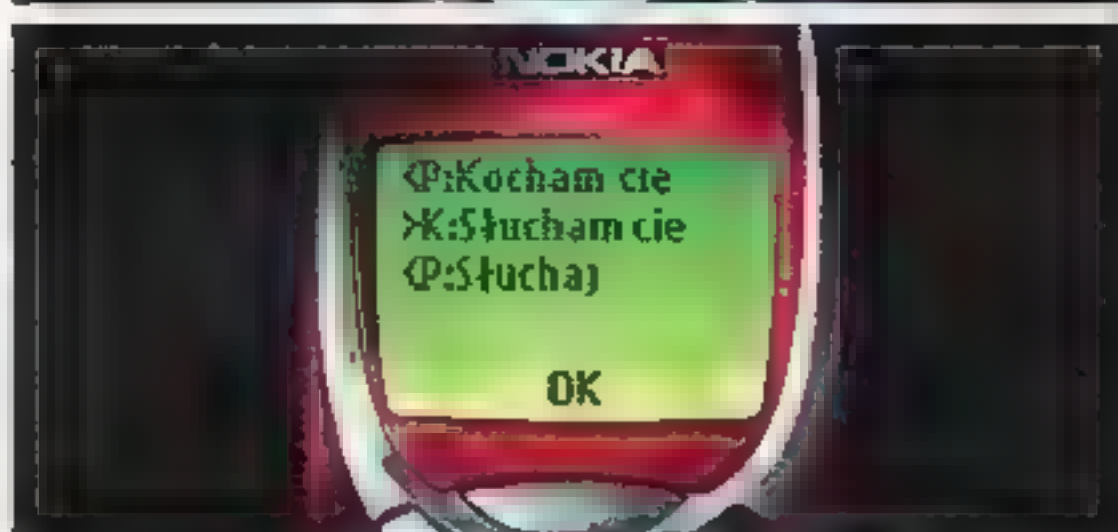
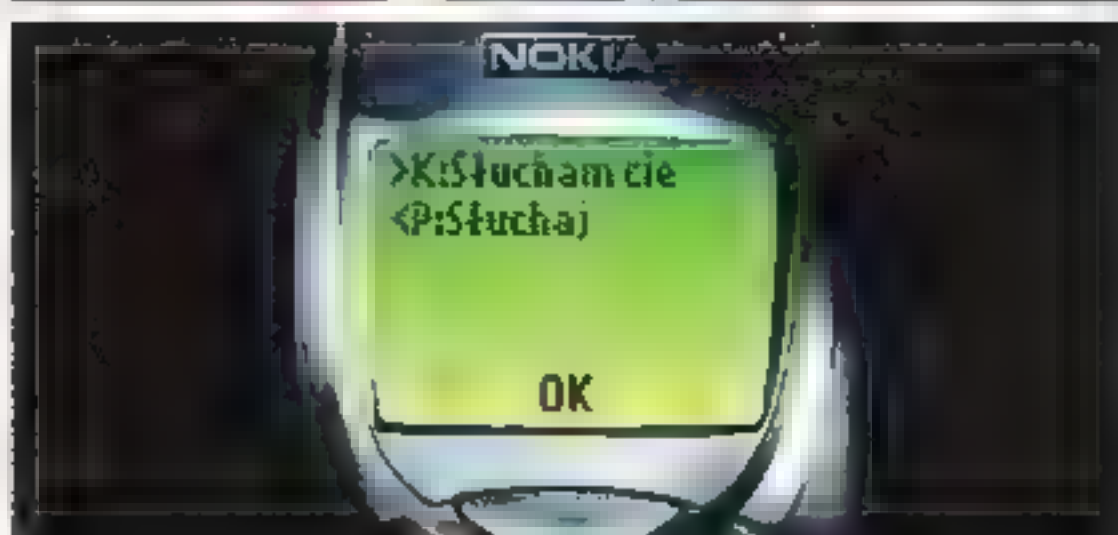
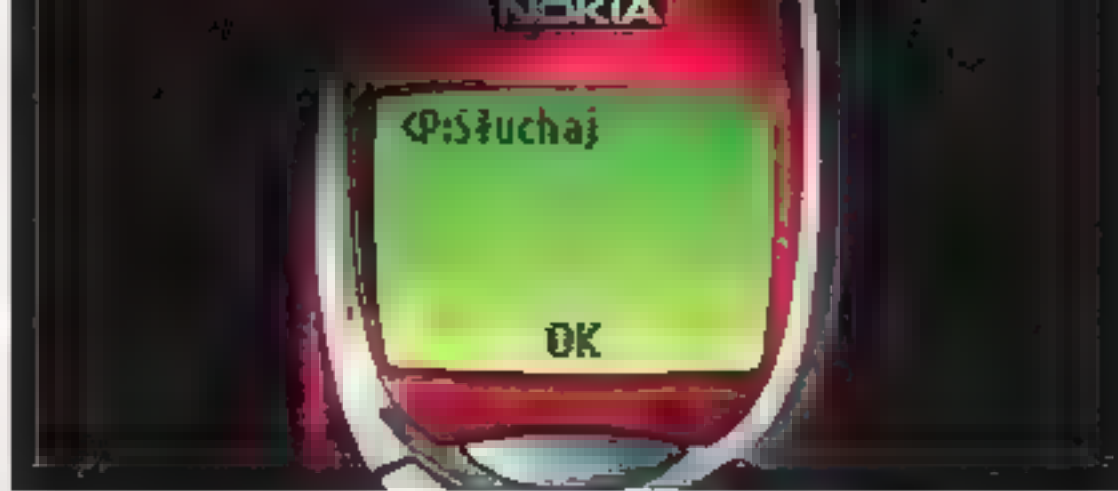
Wszystko to co dzieje się obok trasy jest bowiem dosyć dobrze dopracowane pod względem graficznym. Szkoda jedynie, że kibice, którzy stoją na poboczu, są całkowicie nieruchomi. Zabawnie więc wygląda sytuacja, kiedy z prędkością ponad 200 km/h uderzysz w bandę, za którą stoi uśmiechnięty tłum gapiów.



PC PSX N64 DC PL

Colin McRae Rally 2.0
Wys. z Samym Mistrzem
99 zł Codemasters / CD Projekt 1-8 graczy
Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 450, 64 MB RAM
Grafika Dźwięk Frajda
+ Znakomita grafika, Hołek w roli pilota, wysoka grywalność
+ Tylko jedno nazwisko (Colin McRae) w dostępnej bazie danych kierowców
Poznajcie go, poznacie go, wyśledzicie go. Teraz następne gry z tego cyklu nie mogą być gorze. Trudne zadanie do wykonania!

5+



NOKIA 3310

Teraz z funkcją czat.

W pełni Twoja.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Tekst: Krzysztof „Kole” Błaj

REKLAMA

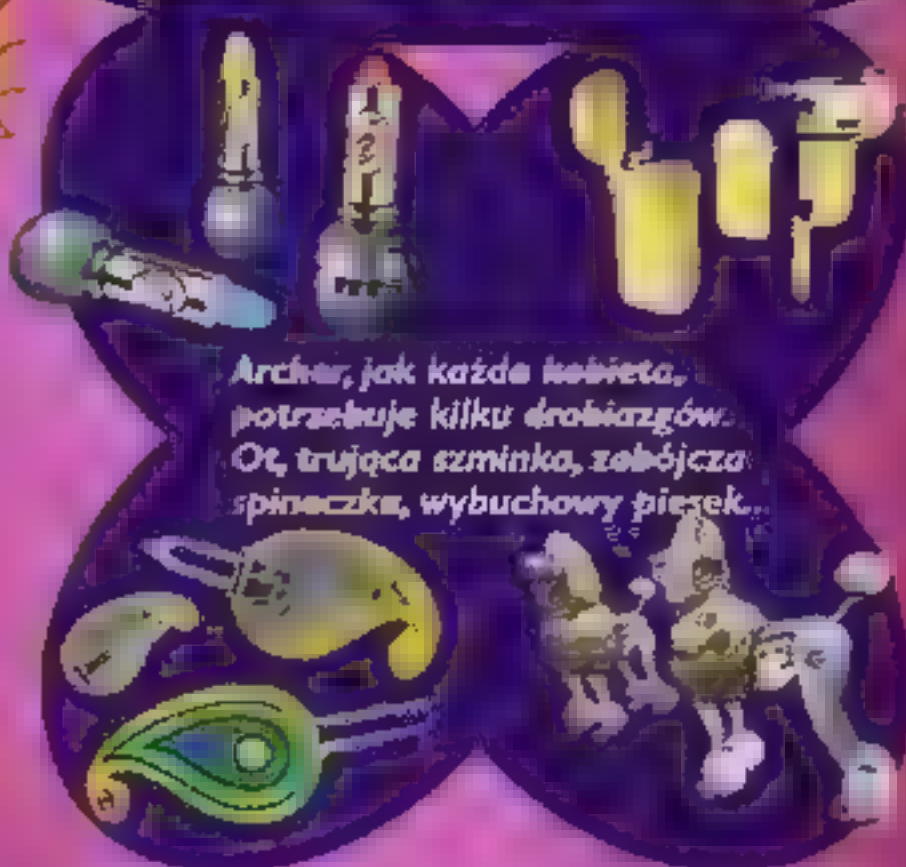
TEST

THE OPERATIVE

AKCJA!

W konkursie CLUCK! Smiley IM GROUP możecie wygrać świetną grę No One Lives Forever! Nagrodę rozdostępujemy wśród osób uczestniczących w naszym Wielkim Konkursie Świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Pomocne drobiazgi



Archer, jak każda kobieta, potrzebuje kilku drobiazgów. O! trująca szminka, zabójcza spinaczka, wybuchowy piepek...

No One Lives Forever

Pytanie: Jak wyglądałby HALF-LIFE lat sześćdziesiątych?

Odpowiedź: jak NO ONE LIVES FOREVER.

Już sam tytuł coś sugeruje. Tak, kojarzy się z dobrze znanymi filmami o agencji 007

Gra nawiązuje do filmów i seriali szpiegowskich z lat 60. i początku lat 70. Czyli tajni agenci, supertajne organizacje – wszechmocni przestępcy, prawdziwi Mistrzowie Zbrodni, supersamochody i gadzety, KGB, Stasi oraz szpiegdy Je, Królewskiej Mości.

Tutaj bohaterem jest Cate Archer – agent organizacji UNITY. Jej wrogami zaś siepacze i mordercy zrzeszenia H.A.R.M., dowodzeni przez demonicznego Dimitrija Volkowa. Gra nie jest tylko pastiszem starych, infantylnych, amerykańskich i angielskich „Shows”. NO ONE przedrzeźnia także inne gry akcji. Obrywa m się za śmiertelnie poważny klimat, bzdurne dialogi, sztampę, ograne schematy tajnych organizacji oraz śmiertelnie nudne filmowe przerywniki. A trzeba przyznać, że w większości gier te ostatnie elementy są bezdenne głupie, drewniane aktorsko i przegadane.

Ale pominiawszy przesławczy charakter gry i pajcarską stylistykę różu, pomarańczy i kwiatuszków, NO ONE LIVES FOREVER daje graczom to, czego tak bardzo szukają – rzetelną akcję. Przgody Cate Archer to gra FPP, ale nie można powiedzieć, że to tylko „strzelanka”. Znajduje się tu wiele poziomów pełnych

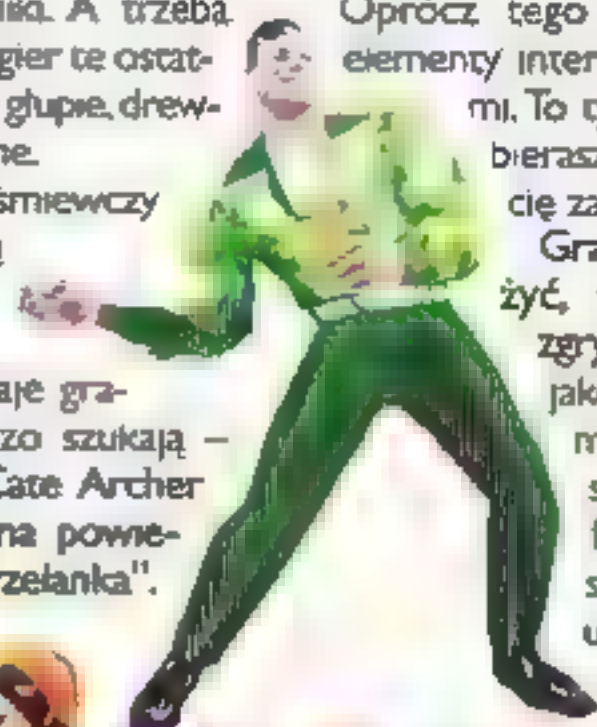
uzbrojonych przeciwników. Często sukces zależy od precyzji, refleksu i dużej siły ognia. Ale nie zawsze. Ważnym elementem jest również umiejętność skradania się, zaskakiwania przeciwników i wykradania poufnych danych. Misji szpiegowsko-złodziejskich jest tu bardzo dużo, ale w końcu gra się szpiegiem, więc o co chodzi? Cate, obok wprawnego posługiwania się bronią, potrafi także skradać się, otwierać zamki i manipulować różnymi przedmiotami.

Oprócz tego w grze znajdują się elementy interakcji z innymi postaciami. To ty zadajesz pytania i wybierasz odpowiedzi, gdy ktoś cię zagadnie.

Gra, jak łatwo zauważyć, to jeden wielki zgrzyw. Jej czołówka jako żywo przypomina charakterystyczne otwarcia filmów z Bondem, sama bohaterka jest ubrana w czerwono-brązowy kostium z wielką



Sprytna agentka przy pomocy zapalniczki może podpalić nawet samochód

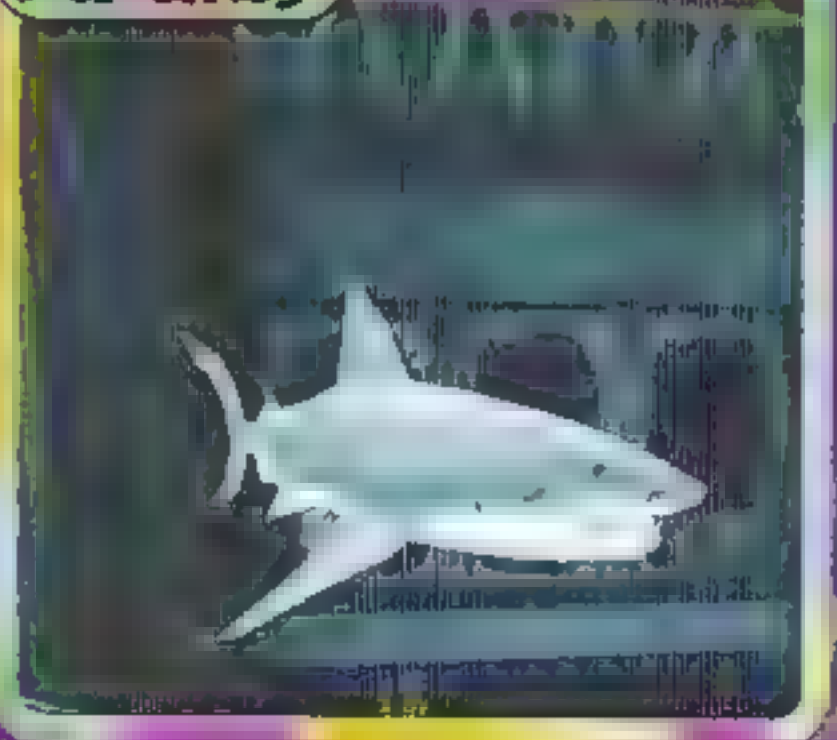


Alpy

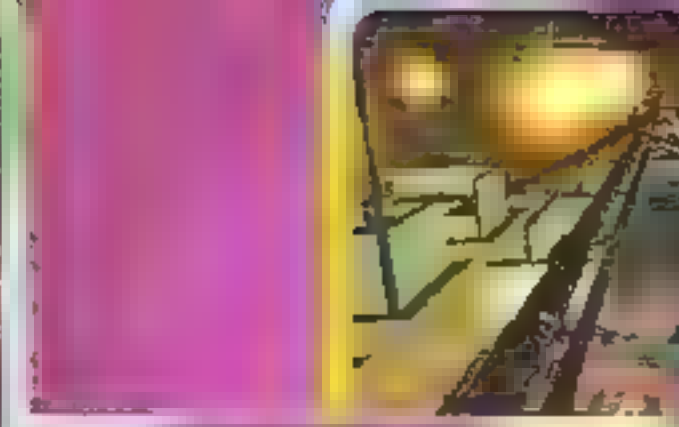


No, tak, inaczej być nie mogła. Główny pomarańcz jest najmodniejszy w tym sezonie

Karaiby



Nie wiadomo natomiast, jakby się sprawdził w bliskim spotkaniu z rekinem



nie posługuje się pistoletem, rewolwerem, karabinem wyborowym, maszynowym i granatnikiem. Poza tym, w skład jej wyposażenia wchodzi mnóstwo wynalazków, których nie powstydziłby się sam Q. Cate Archer posługuje się... okularami przeciwsłonecznymi! Mają one taką właściwość, że bohaterka, oprócz tego, że wygląda w nich naprawdę dobrze, może jeszcze dokonywać zbliżeń i robić zdjęcia. Czerwona szminka to z kolei szybko reagujący ładunek wybuchowy. Szpilka do włosów to oczywiście perfekcyjne narzędzie do otwierania zamków. Ten model został dodatkowo wyposażony z koleś z trucizną, ot tak, na wszelki wypadek. Moneta, gdy nią rzucić, świetnie nadaje się do odwracania uwagi strażników. Zapalniczka posiada dwie funkcje. Po pierwsze, można nią zapalać. Zarówno papierosy, jak i inne przedmioty. Po drugie, ma wmontowany minipalnik, w sam raz do przyspawania krat czy zamków. No i na koniec środek chemiczny, który został stworzony najpewniej przez producentów materiałów A.C.M.E. – proszek do usuwania ciał. Nie chcesz przecież, żeby wrogowie odnaleźli swoich kompanów leżących sztywno na ulicach. Wystarczy kilka kropel tego środka, a ciało w gęstej chmurze oparów zniknie.

Misje w NO ONE LIVES FOREVER są dość różnorodne. Gra została podzielona na etapy. A etapy na sceny – jak w serialu „Ulice San Francisco”. Bohaterka zwiedzi kawał świata od Maroko, poprzez Nowy Jork, Chicago, Wiedeń, Hongkong i Rio de Janeiro.

plastikową kłamią, pojawia się kreskówkowe literactwo. Ale poza tymi dość pamiłkami w grze są jak najbardziej realne. Trup ściele się gęsto, zraniona agentka krwawi i wcale nie tak trudno ją zabić. Tak, m się są bardzo realistyczne. Już upadek z drugiego piętra może zakończyć się śmiercią. Poza tym, w trakcie misji nie można się leczyć. Jak to? – pewnie ktoś zakrzyknie. A tak to. W NO ONE LIVES FOREVER nie ma „magicznych” apteczek, na które należy wejść, aby zdrowko samo wróciło. Tutaj można znaleźć jedynie kamizelki kuloodporne i bandaż. Dla wyjaśnienia, bandaż zapobiegają krwawieniu z ran (a rany postrzałowe, zwłaszcza te od pocisków dum-dum, mają taką przykrą właściwość, że krwawią). Jeśli chodzi o bojowe wyposażenie Cate Archer, to miłośnicy mocnej akcji i melomani, dla których terkot karabinów maszynowych i brzęk sygnących się fusiek jest muzyką, nie powinni być zawiedzeni. Bohaterka wpraw-

Postacie

Bohaterowie z gry to najlepszy przykład kiczu z lat sześćdziesiątych. Wystarczy popatrzeć na zestaw poniżej. Tyrolska Kelnerka w subtelny makijażu, Szkocki Góral w kracastej spódnicy i elegant w wytartej marynarce

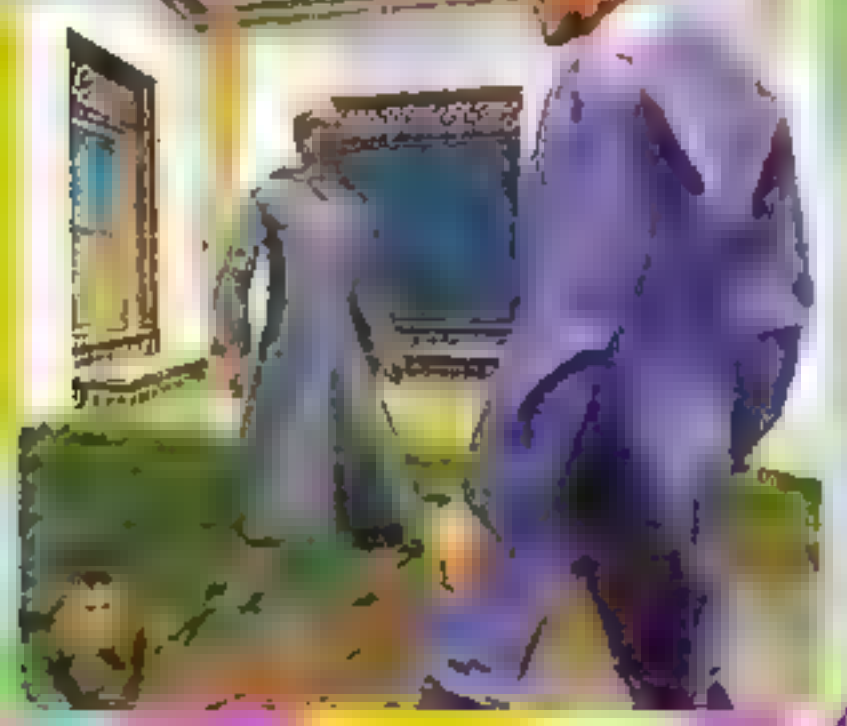


NO ONE LIVES FOREVER jest dobrą grą, ale ciężko jednoznacznie ocenić jej grafikę. Jest ona bardzo nierówna. Mocną stroną programu są natomiast animacje. Oprócz świetnie poruszającej się Cate, twórcy gry zadbał także o motion capture dla spotkanych postaci. Inaczej upadnie strażnik zastrzelony na wieży (musi widowskowsko przeturlać się po barierce i spaść na dach nizej), inaczej pokonani na ulicy. Słabiej wypadają już tekstury i projekty broni. Jeśli zaś chodzi o warstwę dźwięko-

wą, NO ONE nie można nic zarzucić. Postacie mówią albo z wyraźnym brytyjskim akcentem, albo mocnym niemieckim, albo zaciągają po rosyjsku. Muzyka w grze to coś pomiędzy disco końca lat 60., a ścieżką dźwiękową z „Pulp Fiction”. Po prostu rewelacja. Jak z resztą cała gra.



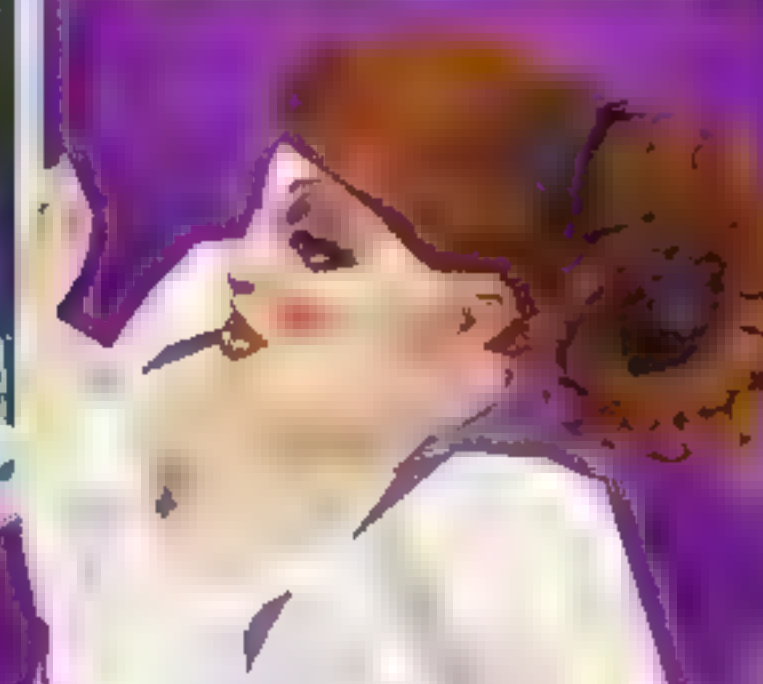
Maroko



Niemcy



Przeciwnicy są różnorodni. Na miłośników wedy czekają marynarce



No One Lives Forever
Akcja w Stylu Retro

139 zł Fox Interact / IM Group 1-16 graczy

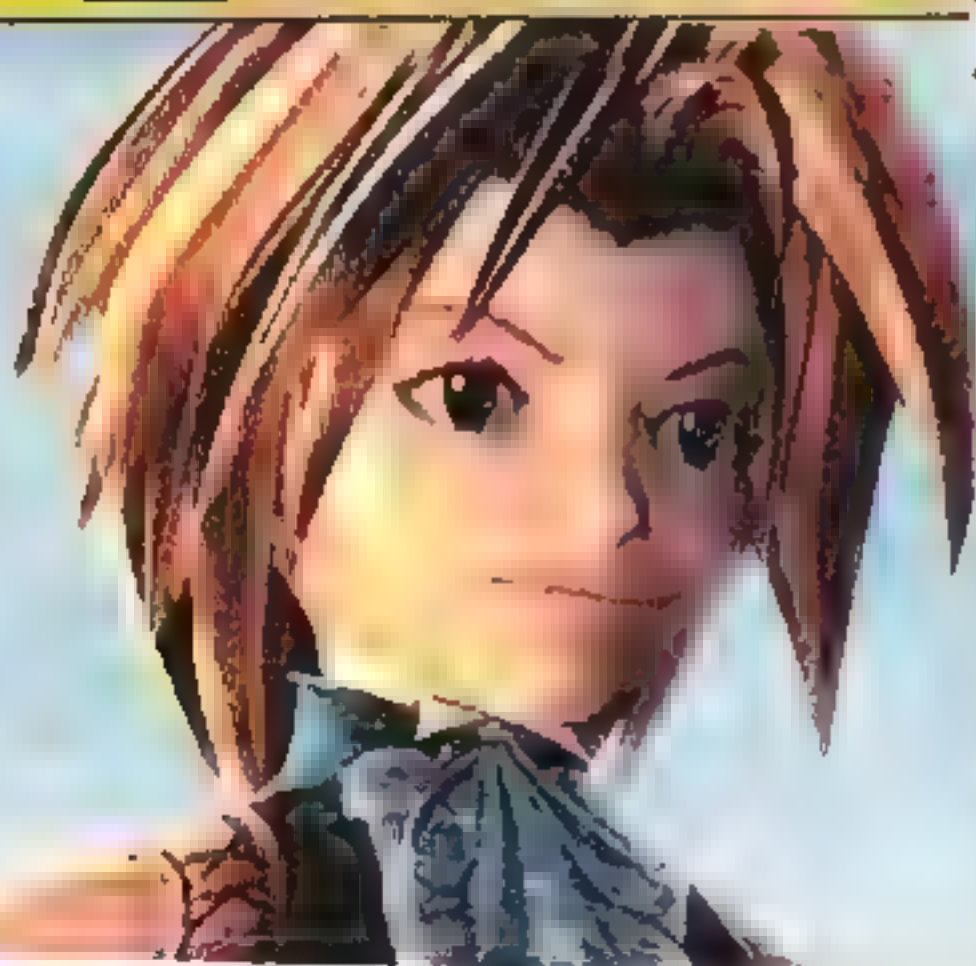
Min: Pentium 233, 64 MB RAM, 400 HD MB
Zalecane: Pentium II 300, 64 MB RAM, 400 HD MB

Grafika 5 Dźwięk 6 Frajda 5

+ Duża dawka humoru, dużo gadżetów, różnorodne misje
- Nierówna grafika, kilka niedopracowanych elementów

Gra powinna zachwycić wszystkich tych, którzy lubią się pośmiać. Posiada też świetne akcje dla wybrednych graczy.

FINAL FANTASY IX



**Dziewiąta odsłona
najsławniejszej serii
RPG na Playstation
miała być idealna.
W końcu jest to
ostatnia część,
która została
wydana na tę
konsolę. Idealna?
Łatwo powiedzieć.**



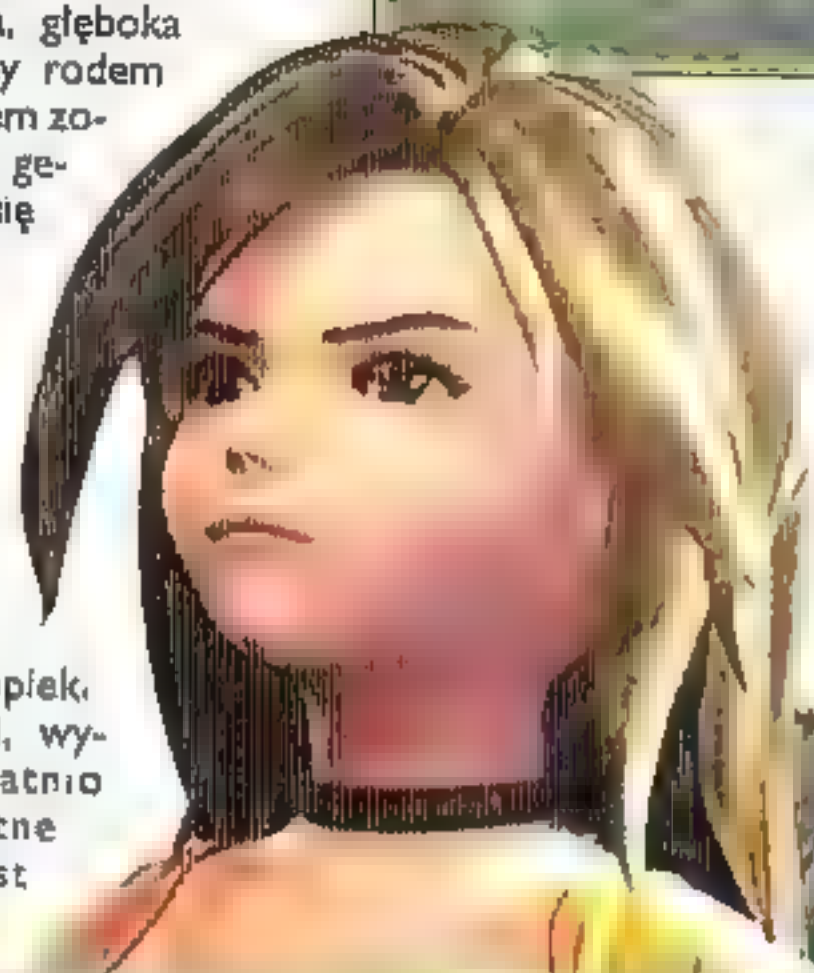
Vivi to mała
Meg o wielkim
sercu i ogromnym
długu. Co
to on tam ma

Trudno jednak zrobić NAPRAWDĘ doskonałą grę. Im więcej w niej elementów, tym łatwiej coś popsuć. Twórcy FF9 nie zamierzali jednak zrezygnować z niczego. Stojące przed nimi zadanie było tym trudniejsze, że FF7 i FF8 sprzedały się na całym świecie w ogromnej liczbie egzemplarzy. Poprzeczka była więc postawiona niezmiernie wysoko.

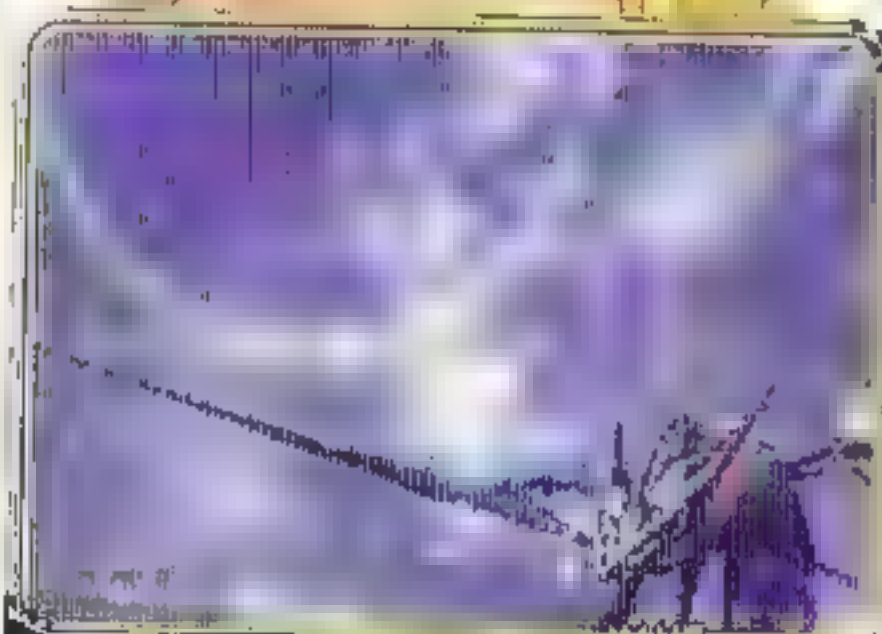
O dziwo, specjaliści ze SQUARESOFT pokonali ją lekko jak motylek. Na początku można odnieść wrażenie, że postanowili iść szlakiem przetartym przez swoje poprzednie przeboje. W FF9 umieścili taki sam, bardzo prosty i szybki do nauczania, system walki, jak w części poprzedniej (a zmagania zbrojne odgrywają przecież w całej serii niezmiernie ważną rolę). Zamiast kłopotliwego systemu umiejętności, obecnego w poprzedniej części, umieszczono tzw. Abilites, czyli zdolności, które może otrzymywać bohater, używający różnych przedmiotów. Tym razem bohaterowie mają więcej wspólnego ze specjalizacją: jeden z nich jest złodziejem, inny fachowcem od Czarnej Magii, a jeszcze inny woli Białe Kolor. Oczywiście ma to spory wpływ na zdolności, które mogą zyskać. Ten system wydaje się o wiele lepszy dla gracza od poprzedniego, ale to oczywiście sprawa gustu i przyzwyczajenia. Teraz drużynę może tworzyć do czterech osób, w czasie walki ustawionych w dwóch szeregach.



Jednak to nie starcia są elementem, który sprawiał, że po gry z serii FF ustawiały się gigantyczne kolejki. Najważniejsza jest tutaj fabuła, głęboka i skomplikowana akcja, jakby rodem z najlepszego filmu. I tym razem została ona zrobiona po prostu genialnie. Akcja znowu toczy się dookoła młodego i przystojnego (chociaż z futurystycznym ogonkiem) chłopaka, Zida, który oczywiście nie może opętać się od kobiet. Jedną z nich jest urocza księżniczka Garnet, która postanowiła uciec spod opieki królowej-matki, wykazującej ostatnio dziwne, okrutne skłonności. Jest więc i wątek romantyczny, są też i tragedie. Nie zabrakło też humoru, który potrafi rozluźnić napiętą atmosferę. Postacie w serii FF nigdy nie były papierowe. Zawsze miały swoje problemy i radości. Tak, jak my, żywi ludzie. To nie uległo zmianie i tym razem. Znowu rzucono na graczy czar, który przykuł ich na długo przed ekrany monitorów. Fabuła jest pełna niespodzianek,



Jak widać, Królowa Matka nie przepada za córeczką. I odwrotnie.



W FF9 również pojawiły się przyzywane DUCHY, ale mogą ich używać tylko dwie osoby.

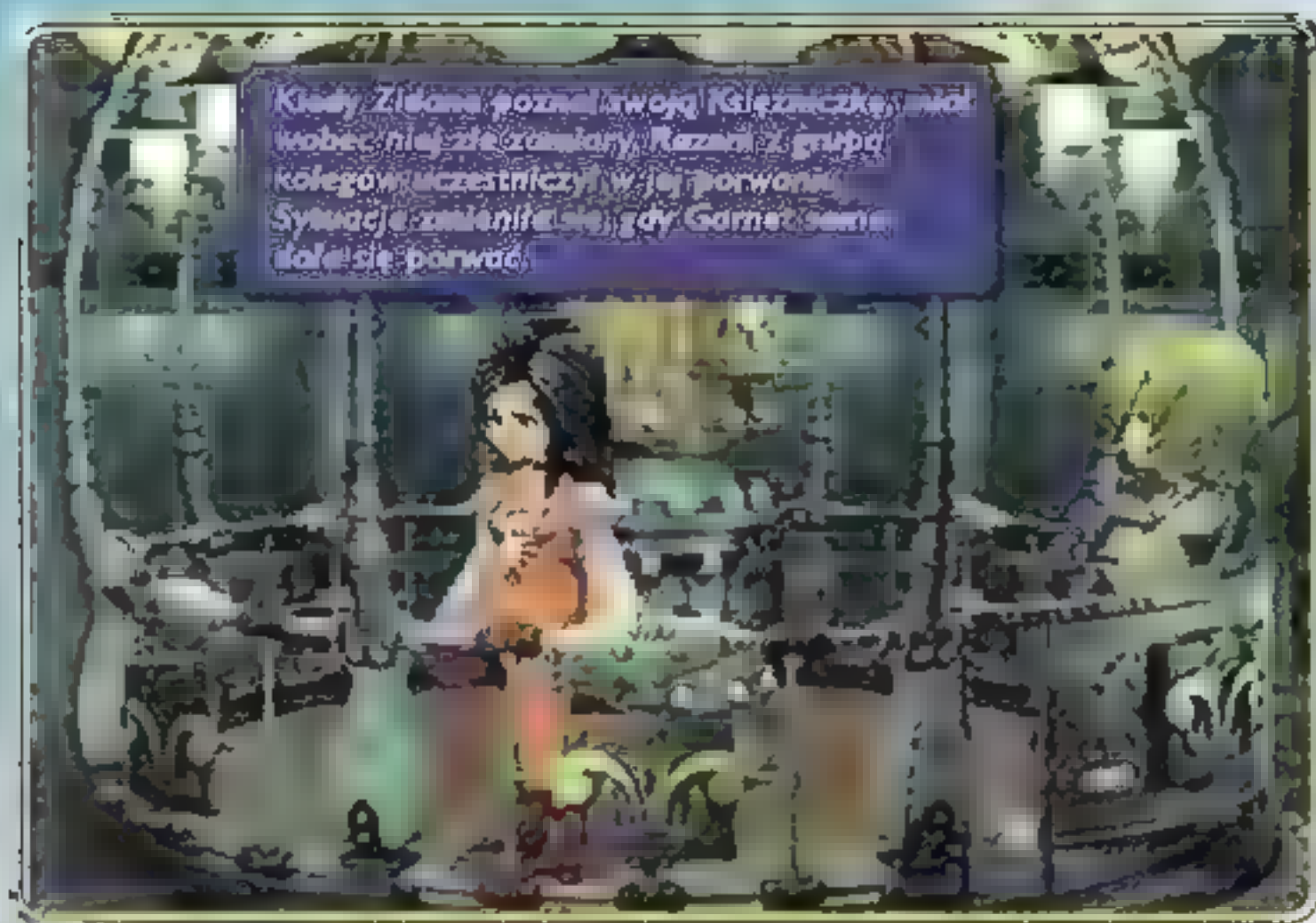


Podróżowanie latającymi statkami to normalna sprawa. Przynajmniej w świecie tej gry.

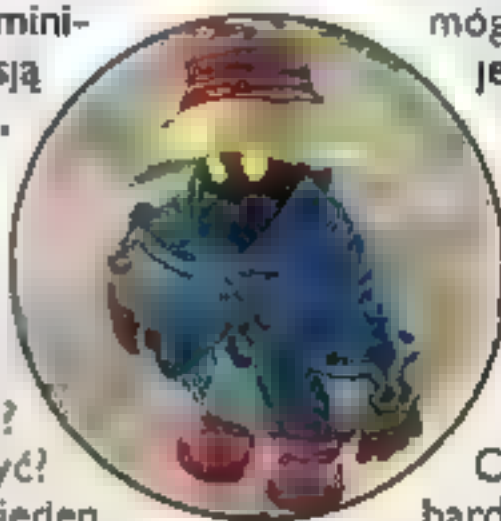
Początek

Filmy to jedna z większych zalet FINAL FANTASY. Prezentują się naprawdę rewelacyjnie. Zresztą zobacz sam.





szybkich zwrotów akcji i takich elementów, przy których można tylko wiedzieć z szeroko otwartymi oczami podziwiać, podziwiać... Nie chodzi tutaj tylko o główny wątek opowieści. Wiadomo przecież nie od dziś, że diabeł tkwi w szczegółach. A nie zabrakło ich w FF9. Pełno tutaj mini-gierek (razem z nową wersją gry karcianej), zabaw, z których można skorzystać, lub ruszyć swoją drogą ku zakończeniu. Jesteś na plaży w mieście i widzisz dziewczynki skaczące przez skakankę? Chcesz trochę poćwiczyć? Nie ma sprawy! To tylko jeden z licznych przykładów. Na pewno też ciekawi cię, czy w FF9 pojawiają się miłe stworki Chocobosy. Oczywiście, że są! Wprawdzie tylko jeden, ale za to możesz nauczyć go kilku sztuczek. Wprowadzono też system Active Ti-



me Events. Jeżeli w tym samym czasie dzieje się coś interesującego w innym miejscu, niż ty akurat się znajdujesz, to możesz obejrzeć to jakby w relacji w kryształowej kuli.

Twórcy FF9 nie chcieli przegapić najmniejszego nawet elementu, który mógłby zrazić nabywców. Gra jest teraz wyjątkowo przyjazna. Zwykłe punkty oznaczające miejsca nagrywania stanu gry? Ależ to takie nieładne! Teraz w zapamiętaniu stanu zabawy pomoże ci zabawny stworek Moogle. Chcesz odpocząć? Proszę bardzo. Zawsze możesz rozbić gustowny namiot. Zgubiłeś się na planszy? Przecież po wejściu do niej nad twoją głową pojawił się znaczek łapki wskazujący, gdzie jesteś! Nie będziesz też tracił czasu, szukając różnych przedmiotów. Jeżeli jest coś



ciekawego – nad twoim bohaterem pojawi się stosowny znak. Oczywiście nie zapomniano o wszystkich elementach, które sprawiły, że seria FF zdobyła tylu fanów. Wystawki filmowe zrobiono po prostu rewelacyjnie. Nie tylko pod względem wykonania, ale również scenariusza. Grafika również stoi na naprawdę najwyższym poziomie. Postacie tym razem są bardziej mangowe niż w poprzedniej części. Na początku mogło to nawet budzić niepokój, ale cała grafika jest tak doskonała, że nawet małe ludki przy całym swoim zniekształceniu wyglądają wspaniale. Śmieją się, podskakują i wymachują rękami. To po prostu trzeba zobaczyć! Do tego wszystkiego dobrano odpowiednią muzykę i czekano na



efekty. Nie zajęło to jednak dużo czasu. W końcu FF9 to WIELKA GRA, która ma wszelkie szanse stać się hitem nadchodzących miesięcy.

W tym numerze pojawiło się w ogóle wiele gier. Bardzo dobrych, które dostały wysokie oceny. Zdobywaliśmy je wszędzie, z wielkim trudem (nie zawsze polski dystrybutor chciał dać nam do testów kopię swojego przeboju, dziwne, prawda?) i nawet poświęceniem. A potem graliśmy nocami i dniami, żeby odkryć wszystkie tajemnice gry. To jest męczące, nawet bardzo. Ale są dwie rzeczy, które rekompensują nam ten wysiłek. Miłe listy od czytelników, którzy to doceniają, i takie gry, jak FF9. Gry magiczne i cudowne.



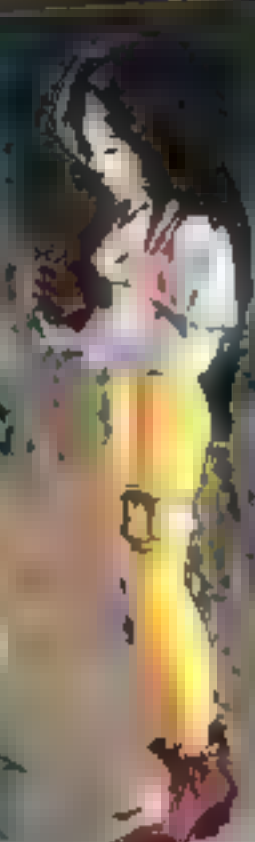
Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalina

Postacie

Każdy z bohaterów gry ma swoje własne problemy i kłopoty. Dręczą też ich złe myśli i ponure przemyślenia. A oto, co możesz się o nich dowiedzieć na samym początku. Co myślisz?



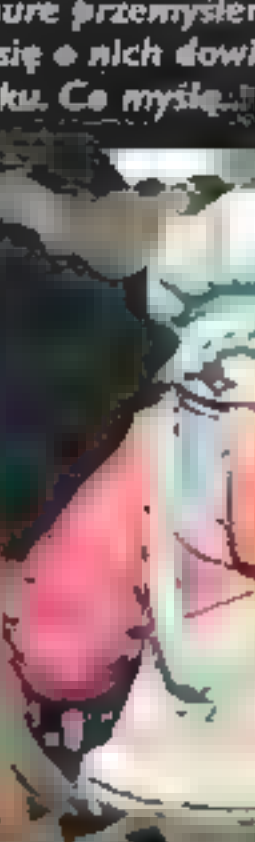
ZIDANE TRIBAL
„Nie potrzebujesz powodu, żeby pomagać innym”



GARNET
„Kiedyś będę królową, ale zawsze pamiętam: kochać”



EIKO
„Już nigdy więcej nie chcę być samotna...”



QUINA
„Robię, co chcę. Masz z tym jakiś problem?”



STEINER
„Czy przysięgając wierność, muszę służyć całe życie?”



VIVI
„Skąd wiemy, że istniejemy? A może nas nie ma?”



FREYA
„Zapomnienie jest gorsze od śmierci”



AMARANT
„Jedyną rzeczą, na którą można polegać, to niepewność”



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Mistrz wreszcie nadszedł na PC! A właściwie nadjechał na deskorolce. Gra, która sprzedała się w kilku milionach egzemplarzy, musiała doczekać się drugiej części!

TONY HAWK'S PRO SKATER to gra ukochana przez fanów, zarówno tych jeżdżących na deskorolkach, jak i tych lubiących tylko patrzeć na niebezpieczne ewolucje. Co sprawiło, że zwykła zabawa, w której chodzi tylko o jeżdżenie na desce, odniosła taki sukces? Na dobrą sprawę nikt tego nie wie. Dynamika? „Bajeranckość”? Mnóstwo ewolucji i specjalnych trików, które można uzyskać? Pewnie wszystko razem i coś jeszcze. Tak czy inaczej, fani gry nie powinni narzekać na jej część drugą. Jest tu bowiem wszystko, czym szczył się PRO SKATER, a nawet jeszcze więcej.

A więc tak – gra posiada następujące opcje – Kariera, Nowy Skate, Jazda dowolna, Multiplayer, Edytor parku. Czym jest kariera, każdy się domysla. Na początku wybierasz swojego zawodnika z kilku możliwych i ruszasz w trasę. Postacie skaterów zostały opisane współ-

czynnikami, które obrazują ich zdolności do wykonywania skoków, ślizgów, uzyskiwania prędkości czy balansu. Każdy ma też swój własny styl. Oczywiście, oprócz postaci podanych od razu „na tacy”, są jeszcze inni zawodnicy. To prawdziwi mistrzowie, ale

aby móc nimi zagrać, trzeba wcześniej odblokować tę opcję, wykazując się w grze.

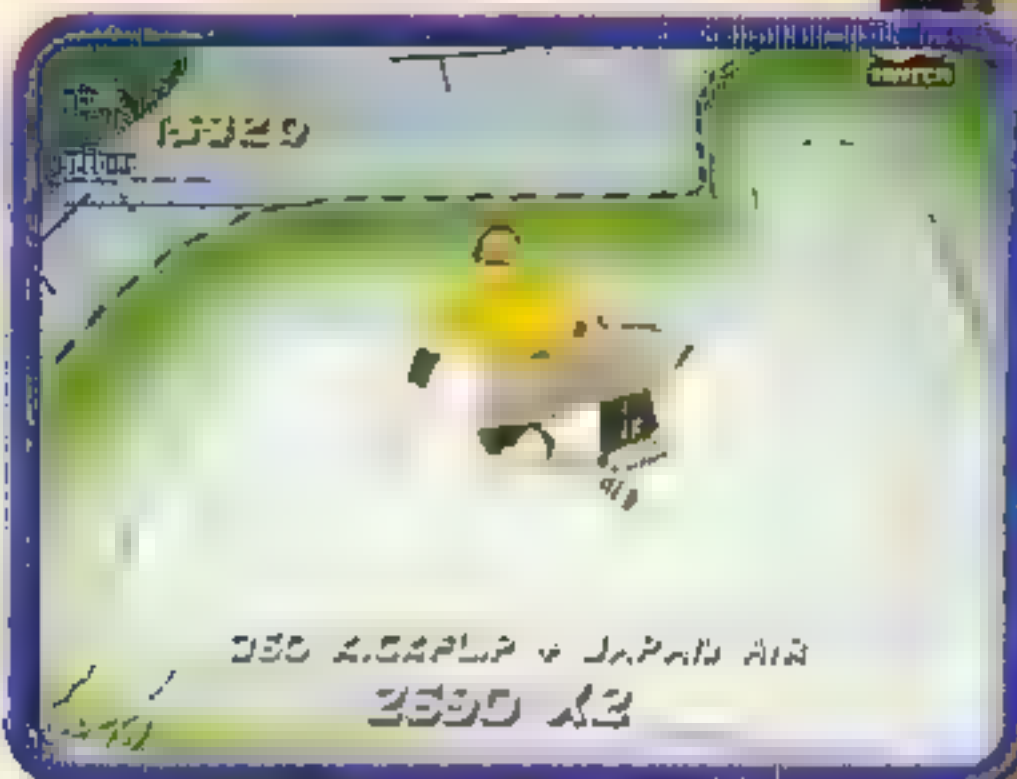
Schemat poszczególnych parków nie uległ drastycznym zmianom. Jak zwykle na całą jazdę masz ograniczony czas i jak zwykle, aby „pokonać” planszę i móc przejść do następnej, musisz wykonać ileś sztuczek, spełnić wszystkie warunki i zgromadzić punkty. Te ostatnie dostaje się klasycznie za wykonywanie trików i ewolucji. Inne zadania polegają na zebraniu wiszących w powietrzu bonusów, wykonaniu skomplikowanych ewolucji czy kombinacji. Nie zabrakło także zbierania



NY City Checklist

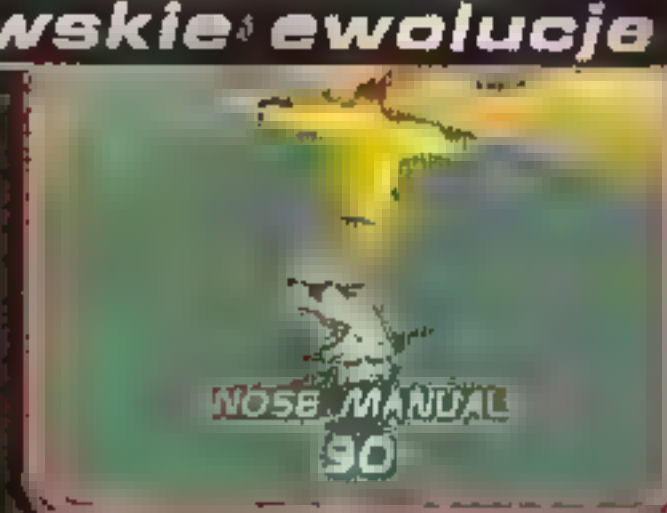
High Score 30,000	\$1000
Pro Score 75,000	\$1500
Mega Score 150,000	\$2000
SKATE Let and	\$500
Gotham City	\$500
Ride the Rails	\$2000
Placeholder Score	\$1000
Smith the Hit	\$2000
Secret Tape	\$1000
NY Clear	\$3000

Niektórzy wieszają na ścianie listę zakupów ze sportowego, a prawdziwy gracz zapisz poziomów



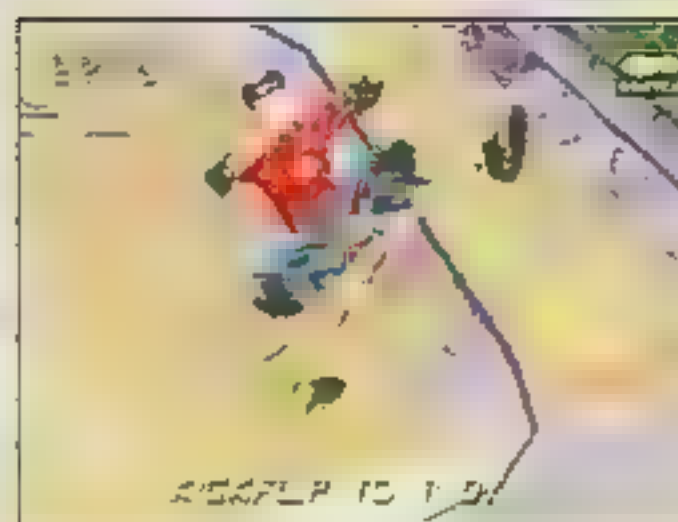
Trochę sportu w pełnym słońcu. No, to jest życie, człowiek wskakuje na deskę i od razu świat wydaje się wesejszy

Mistrzowskie ewolucje



Wykonuj ewolucje jedna za drugą. Pamiętaj jednak, że kiedy cztery kółka deski dotkną ziemi – ciągłość zostaje przerwana!

Wysokie loty z Tony Hawkiem



Tony Hawk miał 9 lat, gdy po raz pierwszy zainteresował się jazdą na deskorolce. Zachęcił go do tego starszy brat. Szybko jednak okazało się, kto z dwójki rodzeństwa ma w tym kierunku prawdziwy talent. Gdy Tony miał 12 lat, jego wyczynami zainteresowali się sponsorzy (i duże pieniądze), a jako 16-latek został mistrzem świata w jeździe na deskorolce. Dziś ma 32 lata, żonę i właściwie powinien zająć się czymś innym niż wygibasy na desce. On jednak dalej jest wierny swoim marzeniom!

Tony Hawk na zdjęciu prezentuje się lepiej niż w grze, ale nie można zbyt wiele wymagać

Aby zostać mistrzem, takie deskorolki, trzeba najpierw sporo ćwiczyć. Inaczej spadasz i się obijasz

literek, z których układa się słowo S-K-A-T-E. Ale to dopiero początek. Jak wiadomo, każda plansza ma ukryte zakamarki i dodatkowe bonusy. W TONY HAWK'S PRO SKATER 2 plansze są gigantyczne. W jedną można grać przez kilka dni i ciągle odkrywać nowe kryjówki i przejścia do następnych sektorów. W każdym razie po wykonaniu wszystkich zadań na mapie dostajesz pieniądze, za które możesz polepszać parametry swojego zawodnika. Masz pełną kontrolę nad wszystkim. To ty decydujesz, w którą stronę ktoś powinien się rozwijać i jakie umiejętności są mu potrzebne. Oczywiście, zamiast modyfikować gotowego skatera, możesz stworzyć swojego zawodnika zupełnie od podstaw. W tym wypadku decydujesz o jego mocnych i słabych stronach, współczynnikach, stylu, a także wyglądzie, kolorze deski, butów czy plecaczka (nie zapomniano o niczym).

Oprócz kariery, w PRO SKATER 2 jest oczywiście opcja Free Skate – czyli jazda wolna bez ograniczenia czasowego. Nie owijając w bawełnę, jest to

najlepszy sposób na trening i zorientowanie się w możliwościach i wykonywaniu wszystkich ewolucji. W grze nie ma zbyt dużej klawiszologii (coś, co powstawało na PSX, nie może mieć skomplikowanych opcji), cała sztuka polega na umiejętnym łączeniu efektów czterech klawiszy. I nie jest to bynajmniej tak łatwe, jak

mogłoby się здаwać. Można powiedzieć, że opanowanie wszystkich sztuczek wymaga mistrzostwa graniczącego z magią.

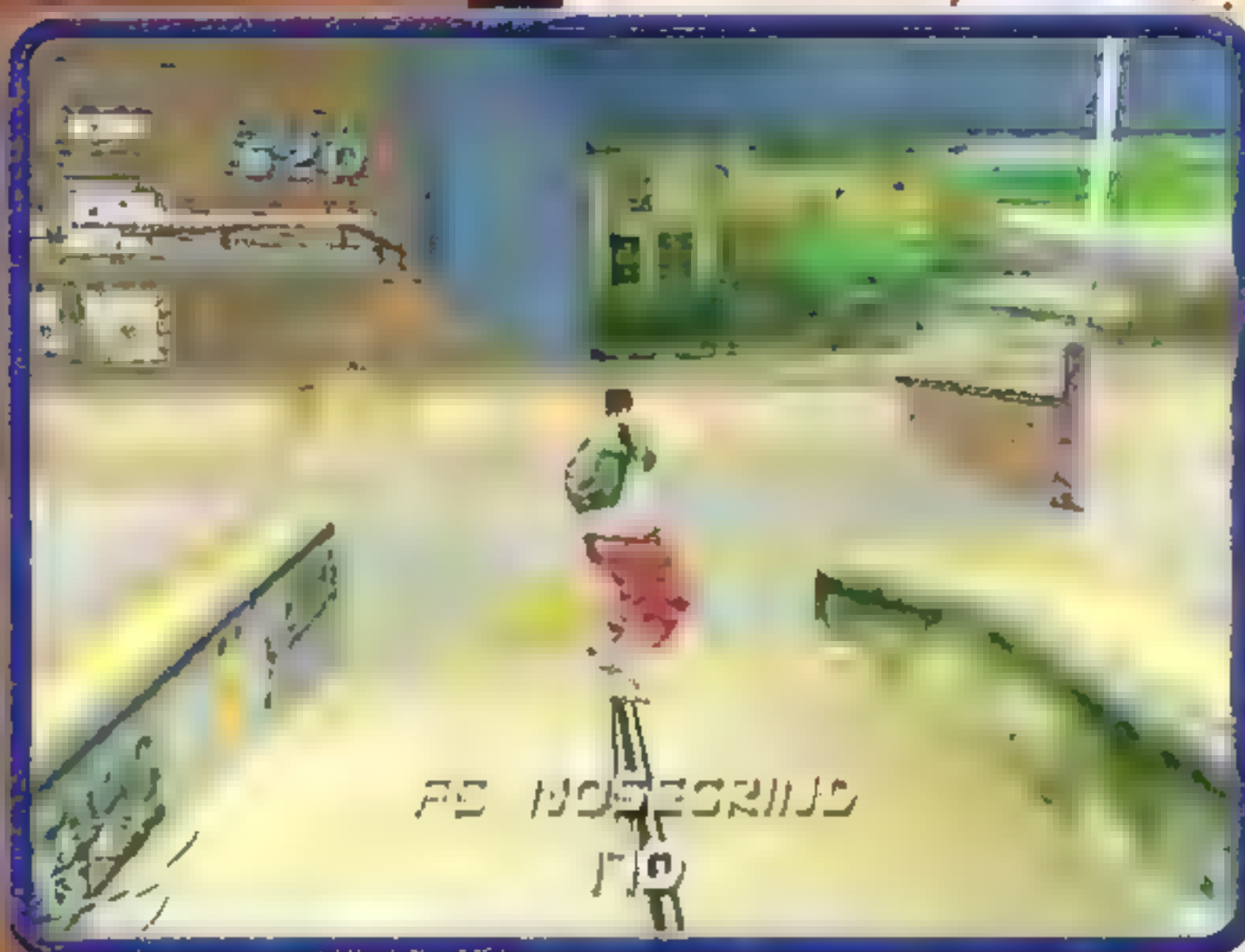
Oprócz tego, w grze znajduje się jeszcze opcja zabawy wieloosobowej, choć nazwa „multiplayer” zdaje się tu trochę na wyrost. W PRO SKATER 2 może grać naraz dwóch zawodników i, ogólnie rzecz ujmując, ta opcja nie jest tym, czego można by się spodziewać. Dużo lepiej natomiast wypada Edytor Parku. Narzędzie okazuje się proste, intuicyjne wręcz, a efekty, cóż... mogą zaskoczyć nawet wybitnych skaterów. Do dyspozycji masz

dosłownie wszystko: skocznie, bieżnie, doły, rury i schody. Można z tego zbudować istne piekło dla deskorolek.

Ukrytych opcji, sztuczek, manewrów, postaci, poziomów, bonusów jest tu znacznie więcej. A wszystko, jak można się było spodziewać, wykonane na naprawdę wysokim poziomie. Na uwagę zasługuje również duża interakcja z otoczeniem. Odnosisz wrażenie, jakby twój skater faktycznie jeździł, skakał i przewracał się. Przy upadkach także nie oszczędzono graczom niczego.

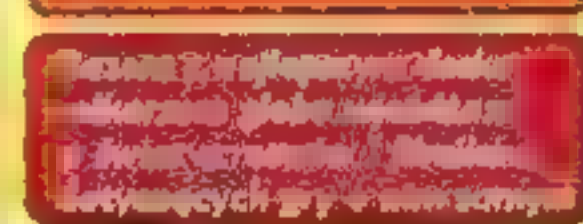
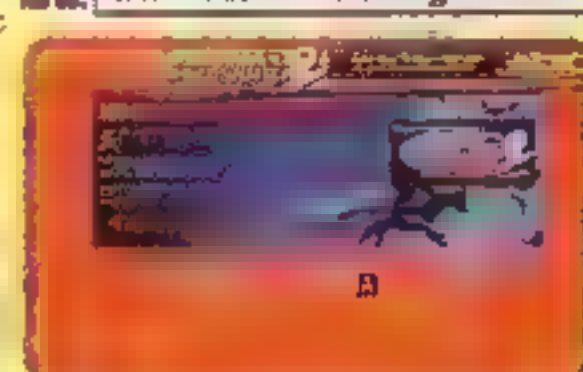
Postać może spaść z deski na wiele sposobów: zlecieć, potknąć się czy wywinąć orla.

A wygląda to tak sygnalizacyjnie, że aż boli. Naprawdę. I jeszcze jedna słodycz, czyli muzyka w wykonaniu „Rage Against the Machine”, „Naughty by Nature” i kilku innych kapel. Tak, sam soundtrack z PRO SKATERA 2 to jest coś! A poza tym gra ma wszystkie zalety, którymi mogła się poszczycić poprzednia część – dynamikę, prędkość i oszałamiające akrobacje na desce. Na co więc czekasz? Na deskę marsz!



Takie ewolucje deskorolek są tylko dla najlepszych. Raczej nie próbuj ścigać się z autobusem na warszawskich ulicach. Pan policjant patrzy!

Adres: www.activision.com/games/th2



Tony Hawk's Pro Skater 2

199 zł Activision / Lem 1-2 graczy

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 350 MB HD
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, Akce 3D

Grafika 5 Dźwięk 6 Frajda 5

Mnóstwo ukrytych skarbów. Klimat i dynamika, którym rytm nadaje świetna muzyka.
Tylko multiplayer wypada blado, ale jest to naprawdę nawałnica wada.

PRO SKATER 2 to świetny wybór nie tylko dla zapalonych miłośników deskorolek. Teraz każdy może zostać mistrzem tej dyscypliny!



TEST

ESCAPE FROM

MONKEY ISLAND



Guybrush i Elaine
właśnie wrócili
z podróży poślub-
nej! Stali się
kłopoty

To już znowu opowieść o bajkowym
świecie położonym gdzieś głęboko
wśród Karaibów. To także historia
o najlepszych przygodowcach tego
mijającego już roku.



Planeta Threepwooda to muzeum. A
gdzie Bruce Willis i jego hamburgery



Elaine! Jesteś to dobrane nam
kuchnia tyko, że single nie kłopoty

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND to przygodówka z trójwymiarowymi postaciami i akcją widzianą poprzez ujęcia ze statycznych kamer. Posiada bajkową, kolorową grafikę, stosunkowo trudne zagadki i... o tym za chwilę. Najpierw odpowiedź na najważniejsze pytanie: czy ta gra spełnia (gigantyczne) oczekiwania? Najkrócej mówiąc: tak! Wszakże niektórzy mogą zapytać: „Cóż to takiego, ta Małpia Wyspa?”. SECRET OF MONKEY ISLAND narodził się w 1990 roku, kiedy to autor Ron Gilbert powołał do życia Guybrusha Threepwooda oraz złowrogiego kapitana LeChucka. Od razu pojawiły się opinie, że to najlepsza przygodówka, jaką wymyślono. Wielu uważa tak do dziś. Podobny entuzjazm wzbudziła wydana dwa lata później druga część gry. Po zaledwie dobrej trzeciej odsłonie, CURSE OF MONKEY ISLAND, otrzymujesz do rąk czwartą część serii i tym oto sposobem z przeszłości wracasz do teraźniejszości.

Fabula ESCAPE FROM MONKEY ISLAND zaczyna się od powrotu Guybrusha i jego żony Elaine na wyspę Melea. Skończył się miesiąc miodowy, a zaczęły kłopoty. Zbliżają się wybory na gubernatora, w których Elaine ubiega się o powtórny rezygnację. Jej przeciwnikiem jest upudrowany grubas i demagog w jednej osobie, Charles L. Charles, który wydaje się być bliższy zwycięstwa... Pierwszym twoim zadaniem będzie powstrzymanie wynajętego przez Charlesa służbisty, który ze źle skalibrowanej katapulty ostrzeliwuje rodzinną rezydencję państwa Threepwoodów. Po wykonaniu kolejnej misji na Lucre Island dowiesz się, jaki jest twój prawdziwy cel. Przyjdzie ci zdobyć Ostatnią Złotą, której część zaginęła gdzieś na Karaibach. Zadanie nie w kłopot, nawet dla takiego chojraka jak Threepwood.

Ogłoszenie przez LucasArts, że ESCAPE FROM MONKEY ISLAND będzie miał trójwymiarowe postacie i nowy sposób sterowania, wywołało ogólne zdziwienie. Co



Czasem nie wybiera
się kompana do
szklaneczki grogu



Nawet zdawałoby się bezstronni
sędziowie nie chcą pomóc Guybrushowi

by nie mówić, nowy system sprawdza się. Guybrush, choć składa się z geometrycznych brył, wygląda bardzo naturalnie. Ba, mruga oczkami i drapie się po głowie, a nawet kręci nią! Troszkę gorzej jest z wizerunkami innych postaci, już nie tak dopracowanych graficznie. Właśnie – pojawiają się bohaterowie znani z oryginalnego SECRET OF MONKEY ISLAND! Guybrush wyrusza w podróż razem z ciemnoskórą Carłą (dawniej pełna życia „szpadowniczka”, obecnie coraz częściej sięgająca do kieliszka) oraz niezbyt rozgarniętym Otisem. Jest też młoda dla in-

A oto i dobry
twój znajomy,
LeChuck.
Przyznasz, że
aż się pali do
spotkania





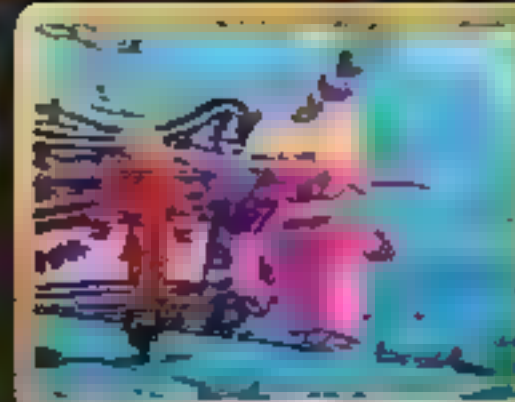
1990: „The Secret of Monkey Island”. LeChuck porwala Elaine i chce poprościć ją o rękę. Wybratna panna mówi NIE!



1992: W „Monkey Island 2: The LeChuck's Revenge” Guybrush dostaje kosza od Elaine, znowu musi ją oczarować.



1997: W „The Curse of Monkey Island” Elaine zakłada pierścionek zaręczynowy i zamienia się w złoty posąg.



2000: Wreszcie! W „Escape From Monkey Island” Elaine i Guybrush pobrali się! Ale co na to zazdrośni LeChuck?

nych starych znajomych – żywej czaszki o imieniu Murray, która prowadzi teraz sklep z pamiątkami oraz Meathooka, pozbawionego dłoni, mającego zamiast nich haki i sprawnie nimi malującego. Jedyne stara murzyńska wiedźma Miojo pozostała taka jak dawniej! Fabułę przeplatają renderowane filmiki pierwszej próby. Warto też wspomnieć o często eksplloatowanym doskonałym efekcie cieni.

Wielki Pirat Guybrush w trakcie swej podróży opływa karaibskie wyspy. Jest ich, łącznie z atolem przy Jambalayi, pięć. Każda z nich posiada własny styl. Podczas gdy Melee Island to typowo piracka przystań, to już na przykład Jambalaya stanowi mekkę dla turystów. Trafisz tam nawet do

muzeum, w którym wystawione są pamiątki z życia i kariery... Guybrusha Threepwooda. Rzecz nazywa się Planet Threepwood I, jak to bywa w tego typu przypadkach – obsługa pyta na okrągło „W czym mogę pomóc?”, ale ma kłopoty z rozpoznaniem, że w progu zjawił się facet, któremu wszystko to jest poświęcone. Tak jak w poprzednich częściach wiele lokacji składa się więcej niż z jednego ekranu i w momencie dościsnięcia do brzegu następuje zmiana kamery. Oprócz tego po dościsnięciu do niektórych punktów miasta pojawia się ogólna pano-

rama – i wówczas kierujesz małym punkcikiem, czyli Guybrushem, pomykającym pomiędzy wielkimi domami.

Zagadki w serii MONKEY ISLAND zawsze były dobre. A co znaczy „dobre” w przypadku przygódówek? Ano takie, po rozwiązaniu których nie mówisz sobie „co za głupota”, lecz „jak mogłem wcześniej na to nie wpasć!”. W tej grze właśnie tak jest. Kombinacje, jakie trzeba wykonać, mają sens i mimo że w jednym miejscu trzeba na przykład używać dwóch pacynek w charakterze piratów, symulując za ich pomocą sztuczny tłum – wszystko

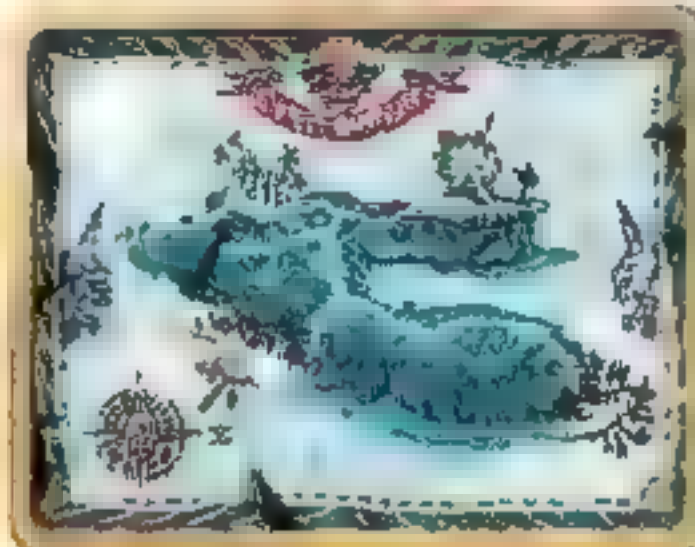
to mieści się w logice gry. Niektóre zagadki wymagają dobrego zgrania wydarzeń w czasie, jest też poruszanie się na azymut w poszukiwaniu skarbu lub kryjówek. Satisfakcję daje poznawanie nowo odkrytych lokacji. Po wejściu do każdej natrafiasz na przedmioty, z których większości nie możesz zabrać, ale klikając na nie nie otrzymasz suchej komendy „to nie pasuje”, lecz zabawne komentarze. Dialogi są obowiązkowo dowcipne, czasem wręcz aż nadto.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND nie rozczarowuje. Nie daje powodu do narzekania, gdyż jest prawie tak dobra, jak jej legen... to jest, najstarsza siostra.

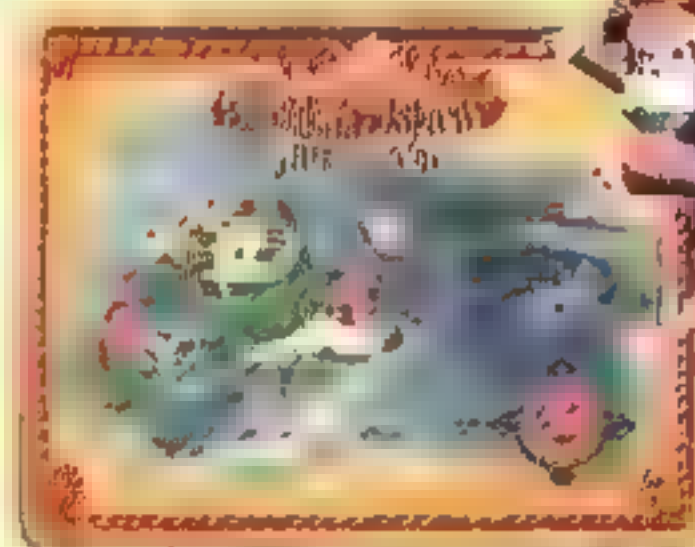
Guybrush Threepwood to najdzielniejszy z piratów



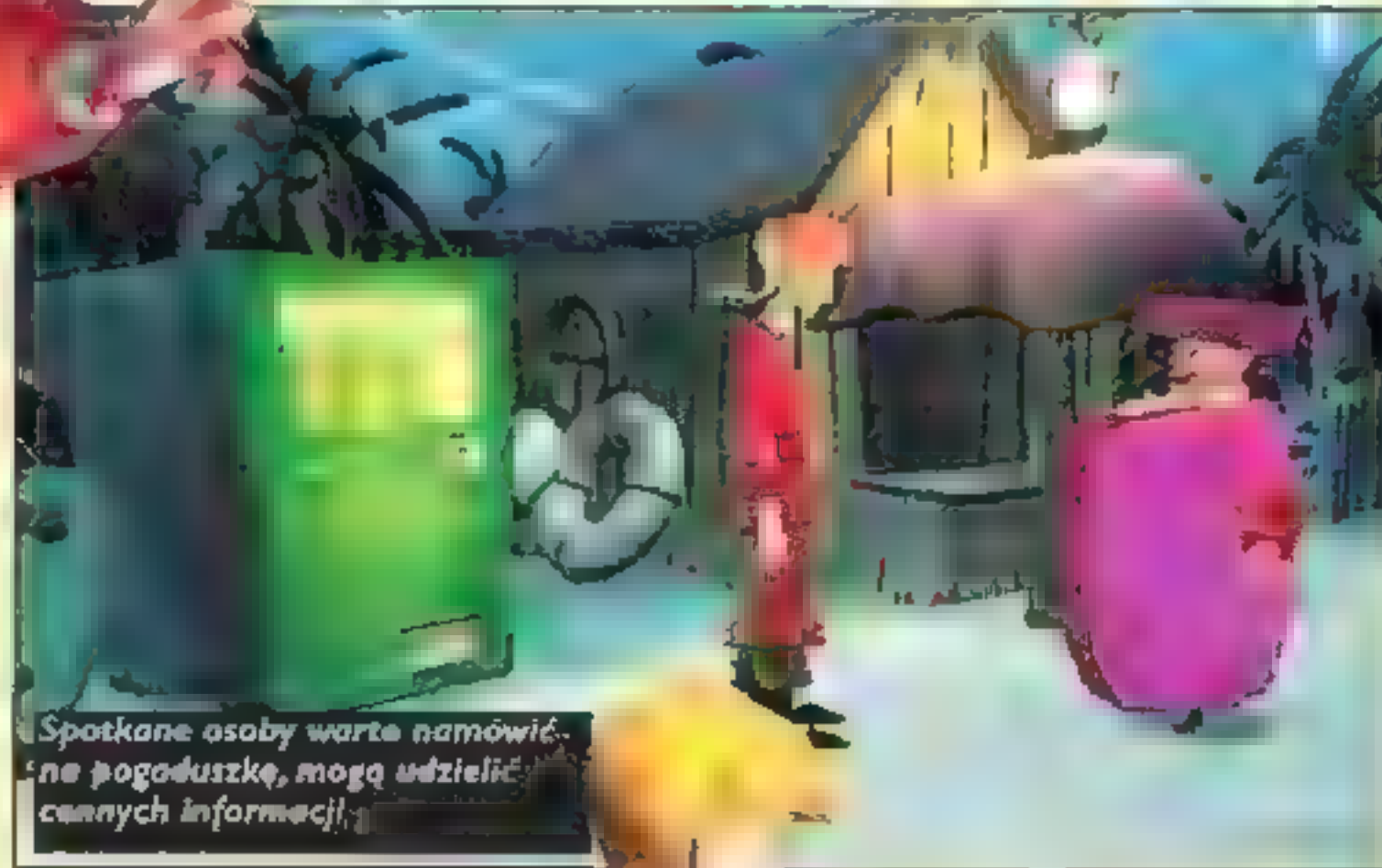
Na Lucre Island jest zabójcza mieszanka prawnicy, bank i więzienie



Wyspa Melee to typowo piracka przystań dla różnych podejrzanych person



Zapraszamy na Jambalayi! Krainę rozrywki i zabaw! Raj dla turystów



Spotkane osoby warto namówić do pogoduszki, mogą udzielić cennych informacji.



Życie pirata nie jest łatwe. Raz na wadzie, raz pod wodą...



Na Karaibach można spotkać różne dziwne personsy



AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy L&L możesz wygrać rewelacyjną przygodówkę Escape From Monkey Island! Nagrodę rozdajemy wśród osób uczestniczących w naszym wieloletnim konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Niestety, czasami przeciwnik jest również sprawnym zawodnikiem

ESX No4 DC

Escape From Monkey Island

Guybrush Elaine LeChuck Znow Razem

ok.200 zł Lucasarts/Lem 1 gracz

Min: Pentium 266, 64 MB RAM, akcel. 3D
Zalec: Pentium II 200, 64 MB RAM, akcel. 3D

Grafika: 6 Dźwięk: 5+ Fabryka: 5+

+ Rozsowa, dopracowana przygodówka z wieloma znakomitymi zagadkami

- Secret of Monkey Island był wcześniej...

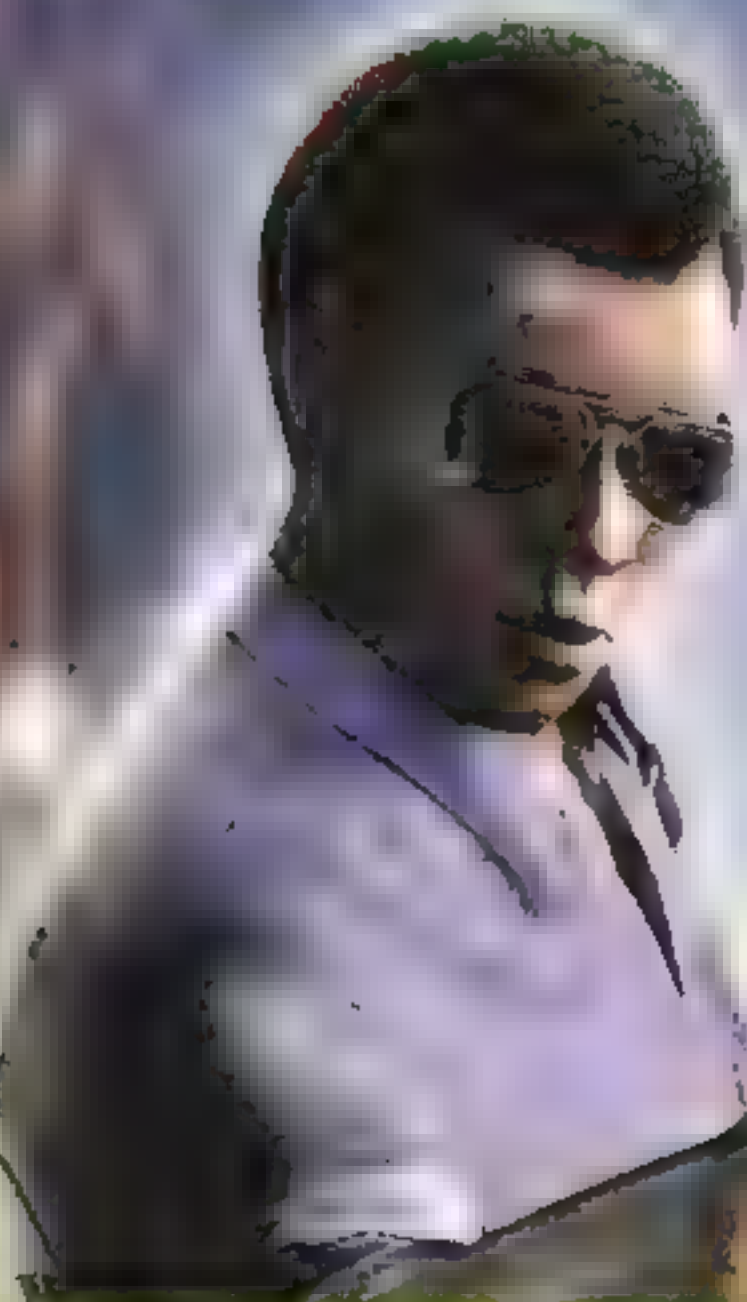
Podróż sentymentalna dla jednych, dla innych poznanie zwyczajów piratów. Zaś dla wszystkich – kilka dziesiąt godzin dobrej zabawy.

5+

5+

DRIVER 2

Gry, których fabuła oparta została na samochodowych pościgach, cieszą się niesłabnącą popularnością. Teraz będziesz mógł poszaleć w aż czterech miastach



Zapewne wszyscy miłośnicy sprawnej zrealizowanego kina akcji doskonale znają film Petera Yatesa z 1968 roku pt. „Bulitt”, w którym Steve McQueen ścigał przestępców po krętych i stromych ulicach San Francisco. Sceny pościgów z tego filmu weszły na stałe do klasyki gatunku, a w elu artystów kina, przedstawiając samochodowe gonitwy, wzorowało się na Yatesie. Jednak inspirację „Bulitem” odnoszą się nie tylko do dużego ekranu. Twórcy wydanego właśnie DRIVER 2 otwarcie przyznają, że pomysł stworzenia programu zrodził się w ich głowach właśnie po obejrzeniu wspomnianego filmu. Bawiąc się w grę, nie sposób tego nie dostrzec.

W DRIVERZE 2 ponownie wcielasz się w rolę Tannera, policjanta, który wraz ze swoim partnerem Tobiasem Jonesem musi rozpracować szangę przestępców terroryzujących Chicago. W miarę, jak śledztwo posuwa się do przodu, twój bohater odkrywa, że macki zbrodniczej ośmiornicy sięgają daleko, nie tylko poza miasto, ale nawet poza Stany Zjednoczone. Tanner będzie zatem musiał rozprawić się z przestępcami nie tylko w Chicago, ale również w Hawanie, Las Vegas i Rio.

Wprowadzenie do zabawy wielu miast nie jest jednak przypadkowe i nie sprawia wrażenia rozbudowywania gry na siłę. Wszystkie etapy są bowiem połączone ciekawym wątkiem fabularnym, który graczom opowiadany jest w dwudziestu sześciu niezwykle klimatycznych animacjach. Dowiesz się z nich o pakcie, jaki podpisał Pink Lenny, szef przestępców z Chicago, z tajemniczym brazylijskim gangsterem, i konsekwencjach tego czynu, w których ważną rolę odegra oczywiście Tanner. Animacje wykonano bardzo solidnie, mają niesamowity dla kina gangsterskiego nastrój oraz są ilustrowane doskonałą muzyką.



Samochody jak z dobrych lat 60. czy 70. to jeden z tych elementów, które tworzą klimat zabawy. Taką bryką fajnie się trochę porozbijać

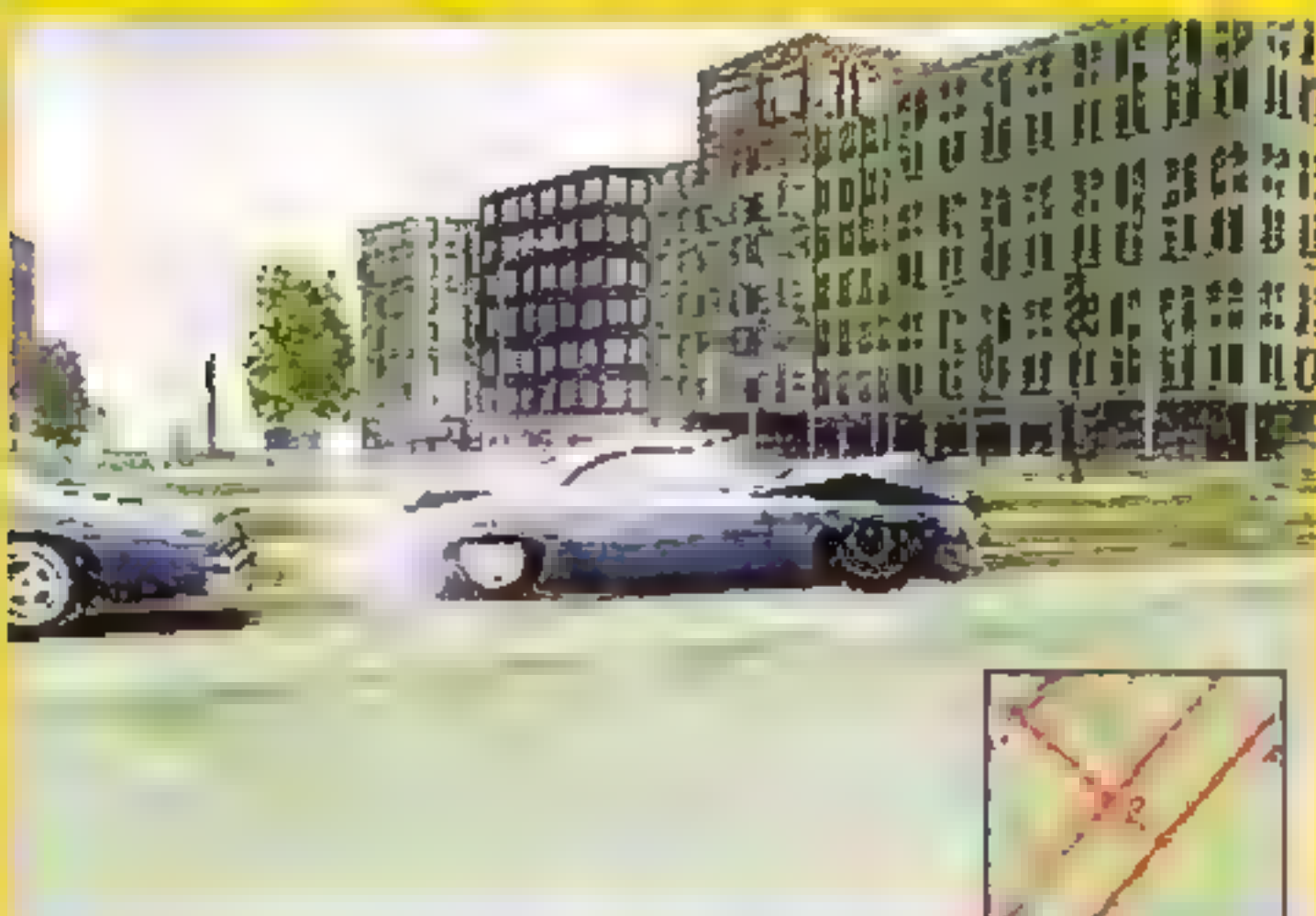




Oj, temu kierowcy chyba trzeba będzie odebrać prawo jazdy



Dla kierowców-rajdowców doskonała jest jazda przez przeszkody



Niektóre wyczyny kończą się właśnie tak. Chwila nieuwagi albo co gorsza zniżka formy i jesteś uboższy o śliczny samochodzik. A na piechotę wszędzie daleko



Hawana, piękne miasto także na samochodowe pościgi

W stosunku do pierwszej części DRIVER 2 jest bardziej rozbudowany. Pojawiły się cztery olbrzymie miasta i każde z nich wygląda zupełnie inaczej niż poprzednie. Najwyraźniej widać to na przykładzie Hawany i Las Vegas. Na kubańskich drogach królują bowiem amerykańskie krążowniki szos z lat 60. i 70., a Vegas to miasto, które żyje nocą, pełne neonów i świateł. Gracz ma do dyspozycji również o wiele więcej samochodów niż w części pierwszej. Oczywiście głównie jeździsz autami osobowymi, ale czasem przyjdzie ci też prowadzić autobus, wóz strażacki, a nawet samochód należący do policji. Wielokrotnie w trakcie wykonywania misji musisz się przesiadać z pojazdu do pojazdu, a niektóre zadania, jak na przykład ustawianie detonatorów czasowych czy uaktywnianie przełączników można wykonać jedynie „na piechotę”.

Poprawiono także nieco grafikę gry. Miasta są znacznie bardziej rozbudowane, po ulicach jeździ więcej różnorodnych wozów, a same drogi nie składają się już jedynie z krzyżujących się pod kątem prostym linii. Masz zakręty ostre i ostrzejsze, ale są również łuki oraz rampy, którymi można wjechać na autostradę. Naturalniej zachowują się również piesi.

Urozmaicono też same misje. Już nie tylko ścigasz przestępców i niszczysz ich wozy, ale także ruszasz w pościg za pociągami, w którym znajduje się bandyta lub uciekasz przed złoczyńcami. Jednak trzeba uczciwie przyznać, że jakiegokolwiek zadanie otrzymasz, jego wykonywanie jest zawsze bardzo emocjonujące i zapewnia sporą dawkę mocnych wrażeń.

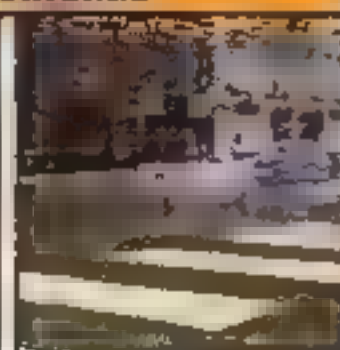
Czy z tych wszystkich pochwał wynika, że DRIVER 2 jest grą doskonałą? Z przykrością trzeba przyznać, że nie. W grze najbardziej razi fakt, że wielokrotnie w trakcie zabawy program zwalnia, a obraz niemiłosiernie skacze.

Płynna grafika jest jednym z najważniejszych elementów każdej gry samochodowej i takie niedopatrzenie ze strony producentów jest po prostu niewybaczalne. Fatalnie rozwiązano również sterowanie Tannerem w chwilach, kiedy znajduje się poza samochodem. Poślad porusza się sztywno, a wykonanie nim skrętu w odpowiednim momencie jest niezwykle uciążliwe. Również od strony dźwiękowej gra nieco kuleje. O ile dźwięki otoczenia są wykonane dosyć solidnie, o tyle muzyka jest bardzo nierówna. W jednych etapach kompozycje towarzyszące zabawie są niezwykle zajmujące i wpadające w ucho, a w innych okazują się po prostu nudne.

Mimo tych niedociągnięć DRIVER 2 pozostaje jednak pozycją wartą uwagi. Miłośnicy pierwszej części na pewno nie będą zawiedzeni, a ci, którzy z Tannerem zetkną się po raz pierwszy, zechcą sięgnąć później po poprzednią część gry, żeby jeszcze dłużej poszaleć po ulicach wielkich miast.

Wycieczka krajoznawcza

ZADŁKI CHICAGO



W DRIVER 2 urozmaicono miejsca, w których możesz poszaleć swoim cudownym blaszakiem. Mafia dorobiła się nawet lodnych zamczków

GORĄCA HAWANA



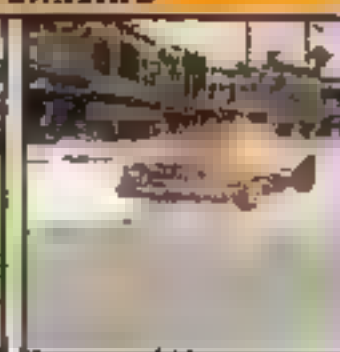
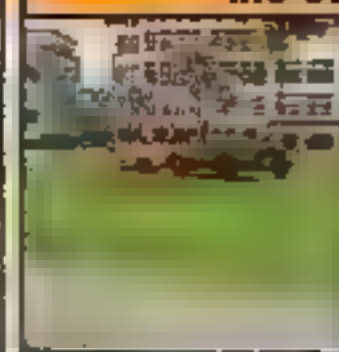
Teraz możesz wybrać na uroczą Kube, by w rytmie salsa albo samby jechać ulicami Hawany. Musisz tylko uważać na komunistów Fidela

MIASTO KASYN – LAS VEGAS



Możesz także wpaść na chwilę do Las Vegas, by zakosztować uroków wielkiego świata. Ale lepiej nie idź do kasyna, bo możesz przegrać brykę

RIO DE JANEIRO



A gdy już zmęczą cię takie wycieczki, wybierz się do Rio, by odpocząć od jazdy i pobyczyć się na uroczej Avenida Atlantica



Efektowne ewolucje na podjeździe. A jaka tu cisza, spokój...



Tekst: Rafał Olbromski

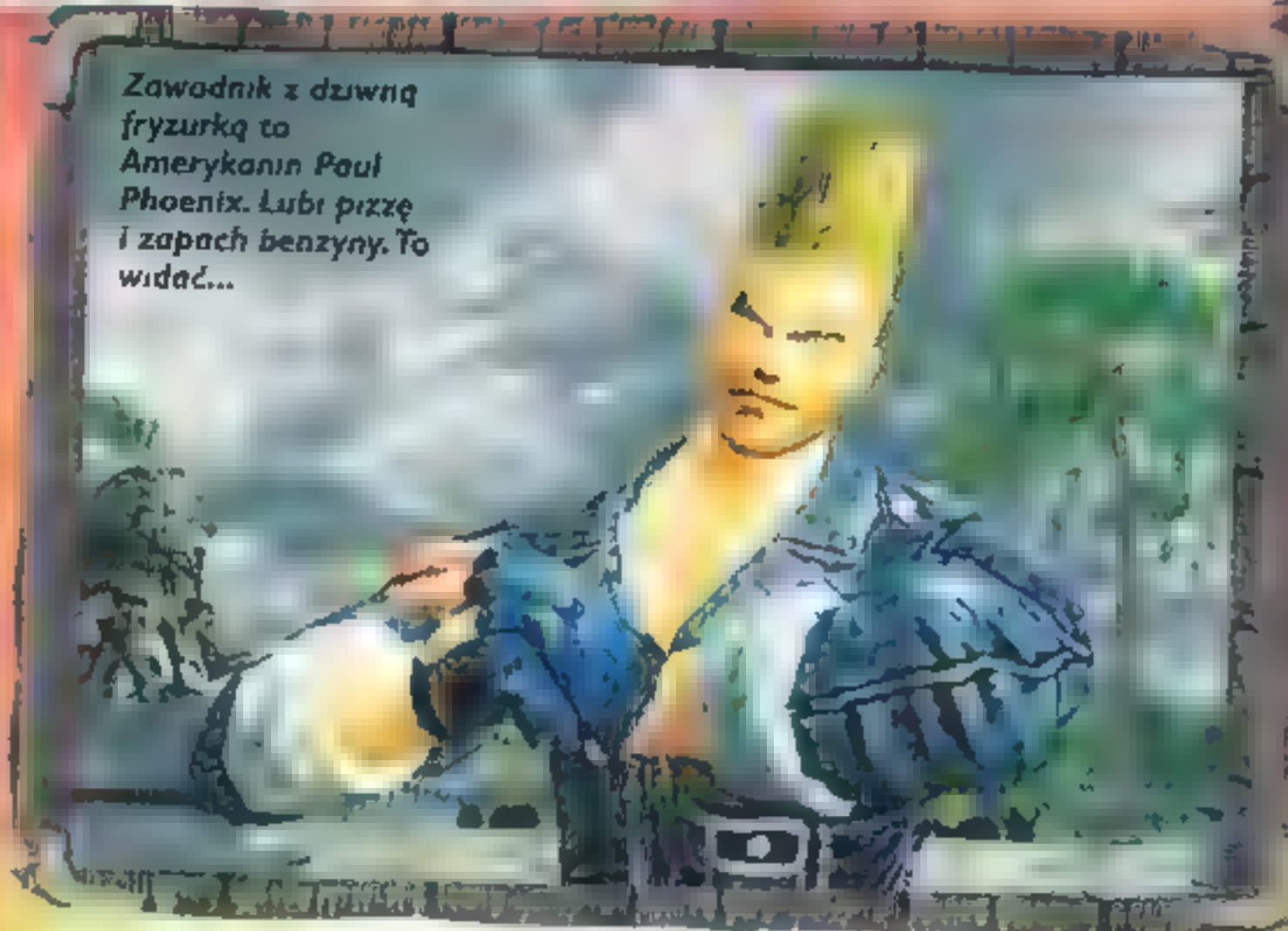
TEKKEN TAG TOURNAMENT

Przy tej recenzji
powinny rozleć się
fanfary. Jest to przecież
jedna z pierwszych gier
na Playstation 2, którą
testujemy w **CLICKU!**
Zwłaszcza że ta odsłona
TEKKENA naprawdę
zasługuje na brawa

Nie ma chyba miłośnika (dobrych) bijatyk, który nie słyszałby o serii **TEKKEN**. Stawa jest całkiem zasłużona, bo te gry należą do klasyki gatunku. Nic więc dziwnego, że na premierę **PLAYSTATION 2** przygotowano właśnie najnowszą odsłonę tego przeboju, czyli **TEKKEN TAG TOURNAMENT**. Nie zdecydowano się jednak na żadną rewolucję. Skoro fani tej serii kochają ją właśnie taką, jaka jest, z jej charakterystycznymi postaciami i ciosami, to nie warto narażać ich na szok (i ryzykować mniejszy zarobek). Dlatego też ta część jest po prostu ulepszonym **TEKKENEM 3**, wykorzystującym jednak możliwości nowej, cudownej konsoli. W tym występie nie mogło zabraknąć większości bohaterów z poprzednich wersji (nawet tych, którzy nie znieśli się w trzeciej części) i do dyspozycji dostajesz aż 34 postaci. Oczywiście nie trzeba chyba dodawać, że wszystkie posiadają charakterystyczne dla siebie ciosy (wzbogacone w nowe sztuczki), których opanowanie w podstawowym zakresie nie powinno stanowić większego problemu dla miłośników serii.

W grze jest zresztą więcej elementów, które sprawią, że wielbicieli **TEKKENA** poczują się jak u siebie w domu. Muzyka jest jak zwykle bardzo dobra, chociaż na pewno nie wszystkim przypadną do gustu utwory techno, które królują przez cały czas. Wszyscy spodziewali się też dobrej grafiki, w końcu sława **Playstation 2** na długo wyprzedziła jej premierę. Mielili rację, bo gra prezentuje się wręcz rewelacyjnie. Dech w piersiach z wrażenia zapiera już intro, które wygląda jak doskonale nakręcony film. Przedstawieniu walk też niewiele można zarzucić. Postacie poruszają się ładnie, lekko i prezentują się doskonale (jeżeli oczywiście przymknąć oko na obowiązujące w tym gatunku absurdy typu Nina walcząca na śniegu w bucikach na obcasach). Widać też, że wiele godzin pracy spędzono nad opracowaniem strojów bohaterów (w przeciwieństwie np. do **DEAD OR ALIVE 2**, które można nazwać szczytem bezguścia). Bohaterki mają ładne ubran-

Zawodnik z dziwną fryzurką to Amerykanin Paul Phoenix. Lubi piżkę i zapach benzyny. To widać...



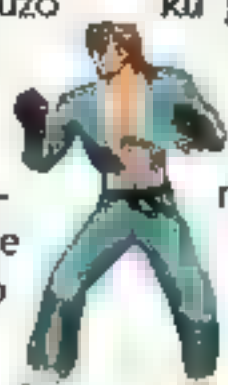
Taktyka gry może być różna. Jedni będą walczyli pojedynczymi zawodnikami i wymieniać ich u kresu sił, a inni użyją opcji gry zespołowej. Ta druga to dopiero frajda!



Oprócz starych sztuczek dodano także nowe ciosy. W końcu świat rusza naprzód!

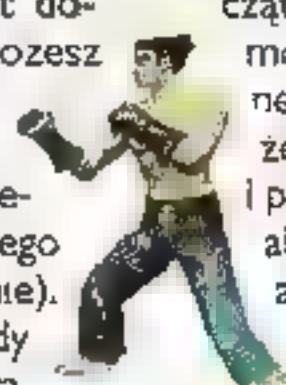
Nina Williams ma 22 lata i wygląda bardzo ładnie. Nie możesz jej jednak zaufać (chyba że właśnie jest twoją postacią). To groźna zabójczyni

ka (wystarczy popatrzeć na obrazki na tej stronie) i prezentują się (w większości) powabnie. Również efekty świetlne podczas wykonywania ciosów zostały dopracowane. Grafika TEKKENA, przeznaczonego do sprzedaży w Europie, w porównaniu do robionej w dużym pośpiechu wersji japońskiej, jest dużo lepsza (zastosowano tutaj metodę wygładzania chropowatości krawędzi, tzw. anti-aliasing). Dobrze wygląda też przedstawienie wydarzeń dookoła placu walki. Ktoś bije brawo, ktoś zachęca do większego wysiłku, a inny spokojnie zamiata uliczkę. Można jednak czasami odnieść wrażenie, że postacie walczą na arenie przesuwającej się bez połączenia



z resztą scenerii. Można sobie tutaj trochę ponarzekać, ale taka niedoróbka nie stanowi istotnej przeszkody w czasie zaćniętych walk.

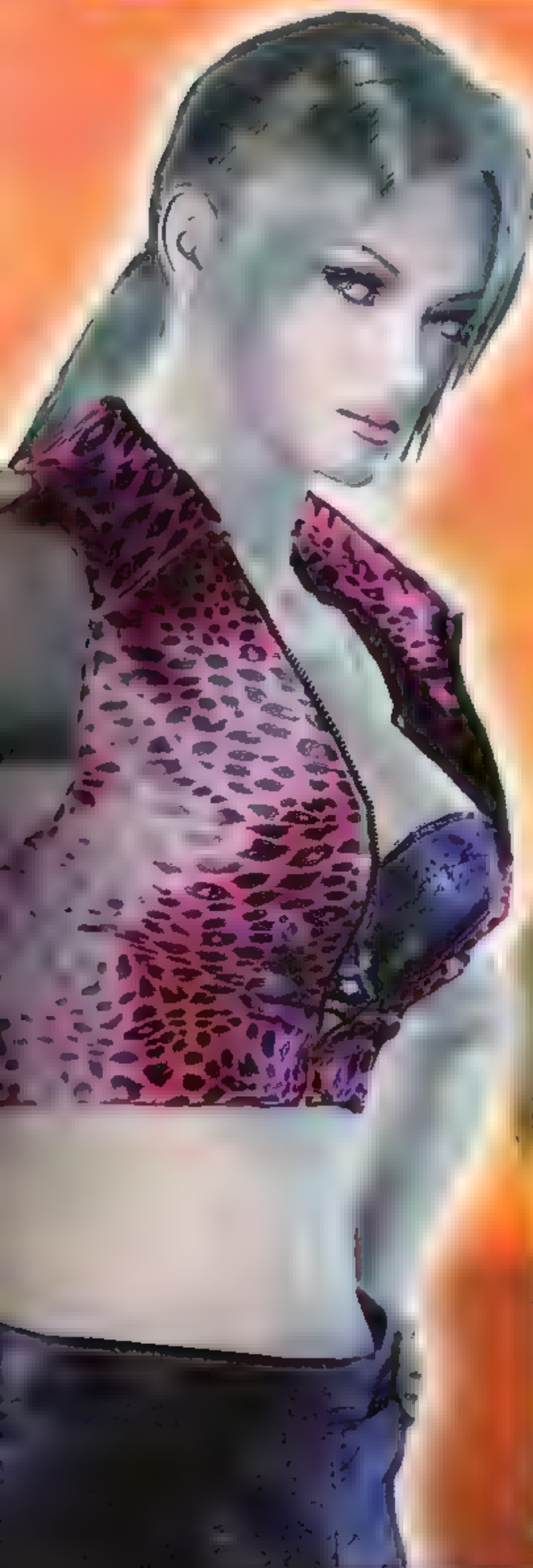
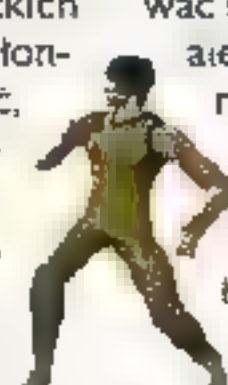
Największą atrakcją TEKKENA jest jednak system gry wieloosobowej. I nie chodzi tutaj bynajmniej o zabawę w kilku graczy (choć ona też jest dostępna). Otóż teraz możesz formować drużynę składającą się z różnych zawodników, a podczas walki wymieniać ich (po wciśnięciu jednego przycisku, szybko i płynnie). Zmagania kończą się, kiedy chociaż jeden z nich przegra. To jednak jeszcze nie wszystko. Otóż możesz łączyć ich zdolności i ciosy, wy-



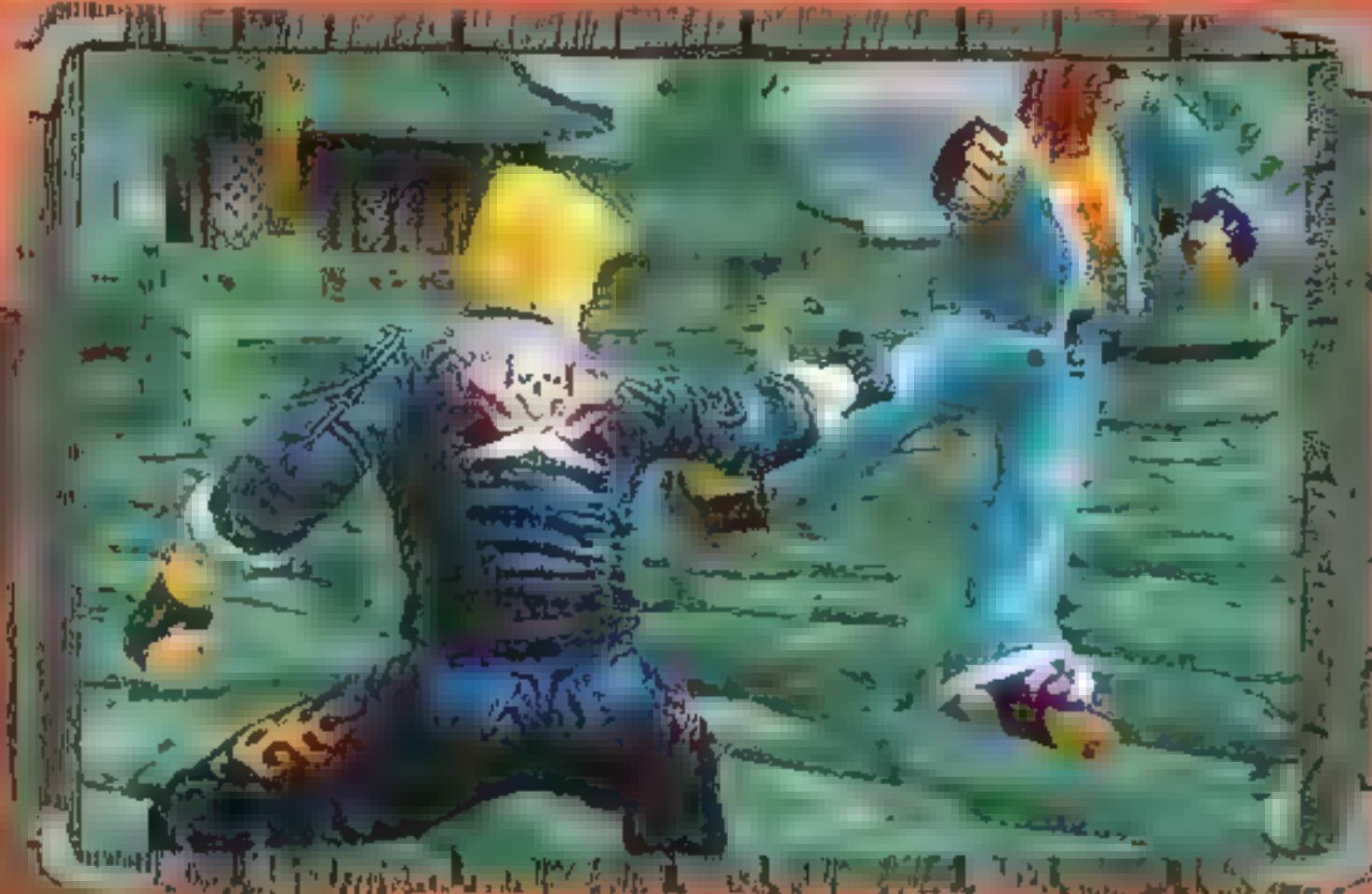
konując odpowiednie kombosy (po wciśnięciu właściwych kombinacji przycisków). W zależności od typu zawodnika i rodzaju jego towarzysza możesz wykonywać zupełnie inne ciosy. Dzięki temu kombinacji jest tak wiele, że na pewno długo nie będziesz się nudził! Na początku wypróbowanie wszystkich możliwości jest dosyć pracochłonne, ale naprawdę warto to zrobić, żeby znaleźć najlepszą z nich i potem rozkoszować się wartką akcją. To chyba największa atrakcja całej gry!

Jest to o wiele lepsze niż zwykłe starcia jeden na jednego, chociaż dla ich miłośników także przygotowano taką opcję

(razem z Praktyką, Time Attack, Survival). Na deser dodano także możliwość obejrzenia zakończeń po zwycięstwie danych postaci (chyba najbardziej graficznie wykonany element tej gry), łapanie obrazków z walki i minigierkę w kręgle (lepiej nie spodziewać się po tym zbyt wiele). To na deser, ale chyba po tak dobrym posiłku już nie będzie na niego miejsca. TEK KEN TAG TOURNAMENT to dopiero początek pokazywania możliwości nowej konsoli, ale już bardzo udany. Aż strach pomyśleć, co będzie, kiedy na PSX2 powstanie nowa gra z serii TEKKEN, zupełnie oryginalna i nie powielająca dawnych rozwiązań. Drzyj, konkurencjo!



To nie film fabularny o Mníchach z Klasztoru Shaolin! To walka. Tak właśnie wygląda rewelacyjna grafika w TTT



Dziwny kolega lubi styl deskorolkowo-surferski. Śmiesznie się przy tym kołysze



Ostre starcie. Zaraz ktoś wykona cios specjalny. Na kogo stawiasz?



INFO

Zapamiętaj te twarze



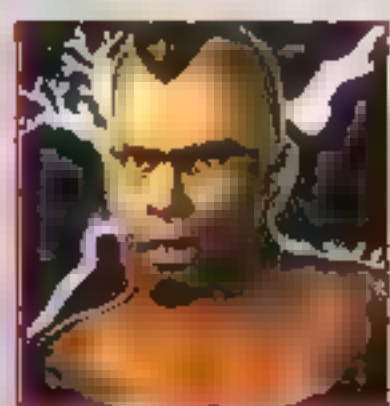
JUN KAZAMA



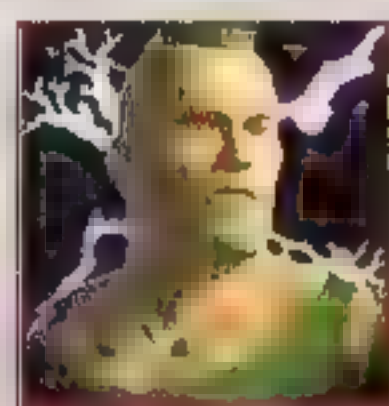
PROTOTYPE JACK



GANRYU



BRUCE IRVIN



JACK 2



MICHELLE CHANG

Adres: www.tekkentagtournament.com

Strona, która ciągle ulega rozwinieciu. Pojawiają się na niej nowe obrazki i informacje o postaciach i ich ciosach.

PSX Tekken Tag Tournament

Cudowna Bijatyka

199 zł Namco / Sony 1-4 graczy

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika Dźwięk Frajda

Piękna grafika, płynność ruchu postaci, opcja gry zespołowej

Muzyka nieco jednostajna, mało nowych elementów, kiepskie zakończenia

Ten TEKKEN to klasyczna gatunku w nowej szacie. Trzeba przyznać, że wygląda bardzo dobrze. I nie tylko wygląda...

5+

I jeszcze jeden przebój. Serii MECHWARRIOR nie trzeba nikomu przedstawiać. Przecież właśnie od niej rozpoczęło się szaleństwo na punkcie wielkich uzbrojonych robotów

MECHWARRIOR VENGEANCE



Mechy różnią się między sobą wielkością, możliwościami i rodzajem uzbrojenia...

Można śmiało powiedzieć nigdy Mechy nie wyglądały tak dobrze! Tak, fakt faktem, seria MECHWARRIOR zawsze była zrobiona na wysokim poziomie i, choć były w niej pozycje troszkę lepsze i troszkę gorsze, to jednak każdy mógł znaleźć coś dla siebie. MECHWARRIOR 4 był wszystkie wcześniejsze gry na głowę. Trzeba przyznać, że Microsoft zrobił kawał dobrej roboty (bo w końcu, kto jak kto, ale chłopaki Billa Gatesa potrafią robić gry pod Windows). I tym razem nie szczędzono ani wysiłków, ani pieniędzy. Oto efekt MECHWARRIOR 4 już od pierwszych scen inna zapiera dech w piersiach. Wstawki filmowe we wszystkich grach cyklu robiły imponujące wrażenie, ale ten tutaj bije rekordy. Ach, chciałby człowiek kupić sobie dużą paczkę popcornu i pojechać na taki film do kina! Ale wracając do gry. Tym razem akcja rozgrywa się w roku 3063, w Sferze Wewnętrznej i dotyczy wojny między Domami Avion i Steiners. Tutaj gracz, w przeciwieństwie do starszych MECHWARRIORÓW, nie wcie-

la się w postać żółtodzioba, ale weterana wojen klanowych, który po powrocie na ojczystą planetę przekonuje się, że najechali na nią sąsiedzi. Dalej jest już tylko akcja, ryk silników, kanonada, wykrzykiwane komendy, zgrzyt serwowymechanizmów i regularne tupnięcia 70-tonowych Mechów.

Mechy faktycznie nie wyglądały nigdy tak dobrze. Teraz zadbane o ich dokładne projekty i pełną animację. Powieść, że MECHWARRIOR 4 to gra szalenie widowiskowa – to za mało. Sceny walk, wybuchów, błyski laserów, Mechy prujące ciągłym ogniem z karabinów maszynowych, gdy ich wyrzutnie rakiet dymią. Ślaniające się na zniszczonych nogach. Śmigłowce wirujące pomiędzy tymi kolosami. Piechota biegnąca, gdzie pieprz rośnie, byle tylko uciec spod nóg rozpędzonym stalowym olbrzymom. MECHWARRIOR 4 robi wrażenie. Przede



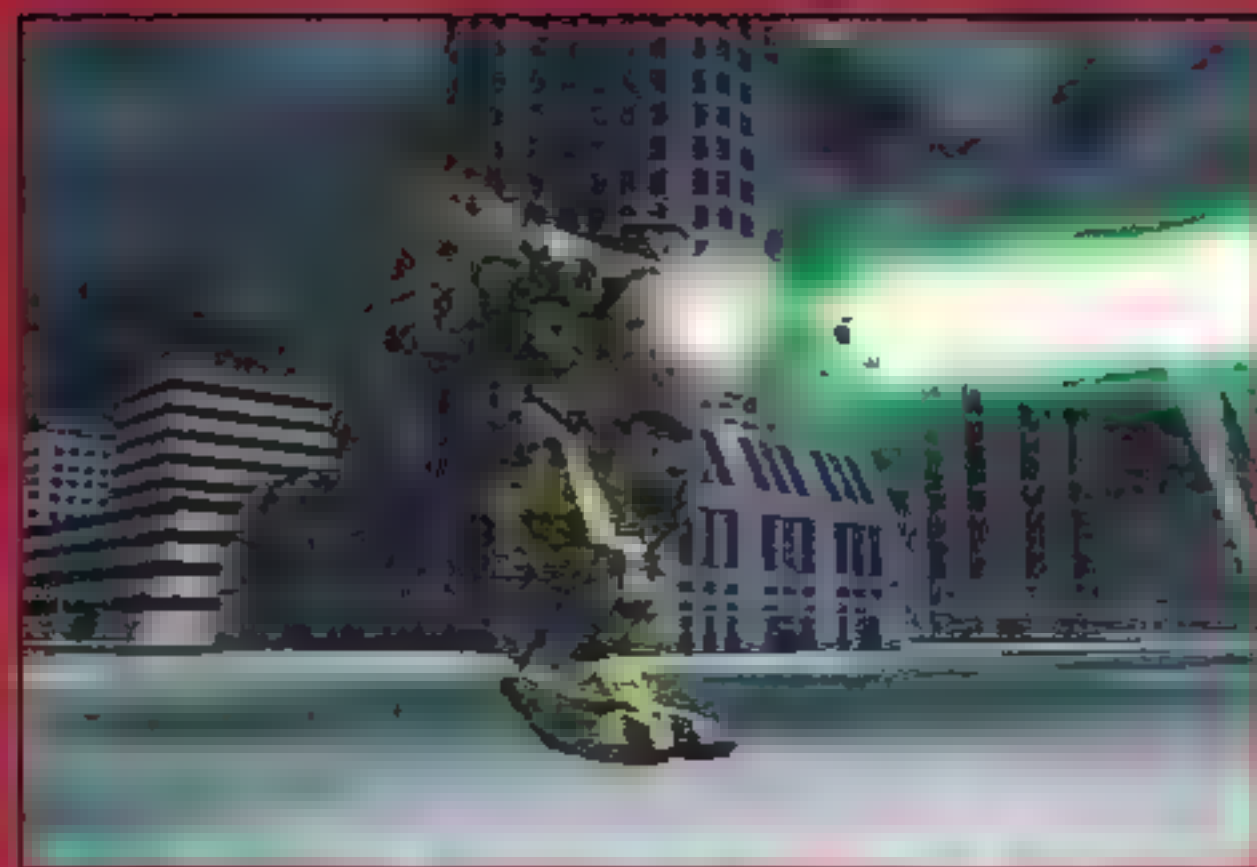
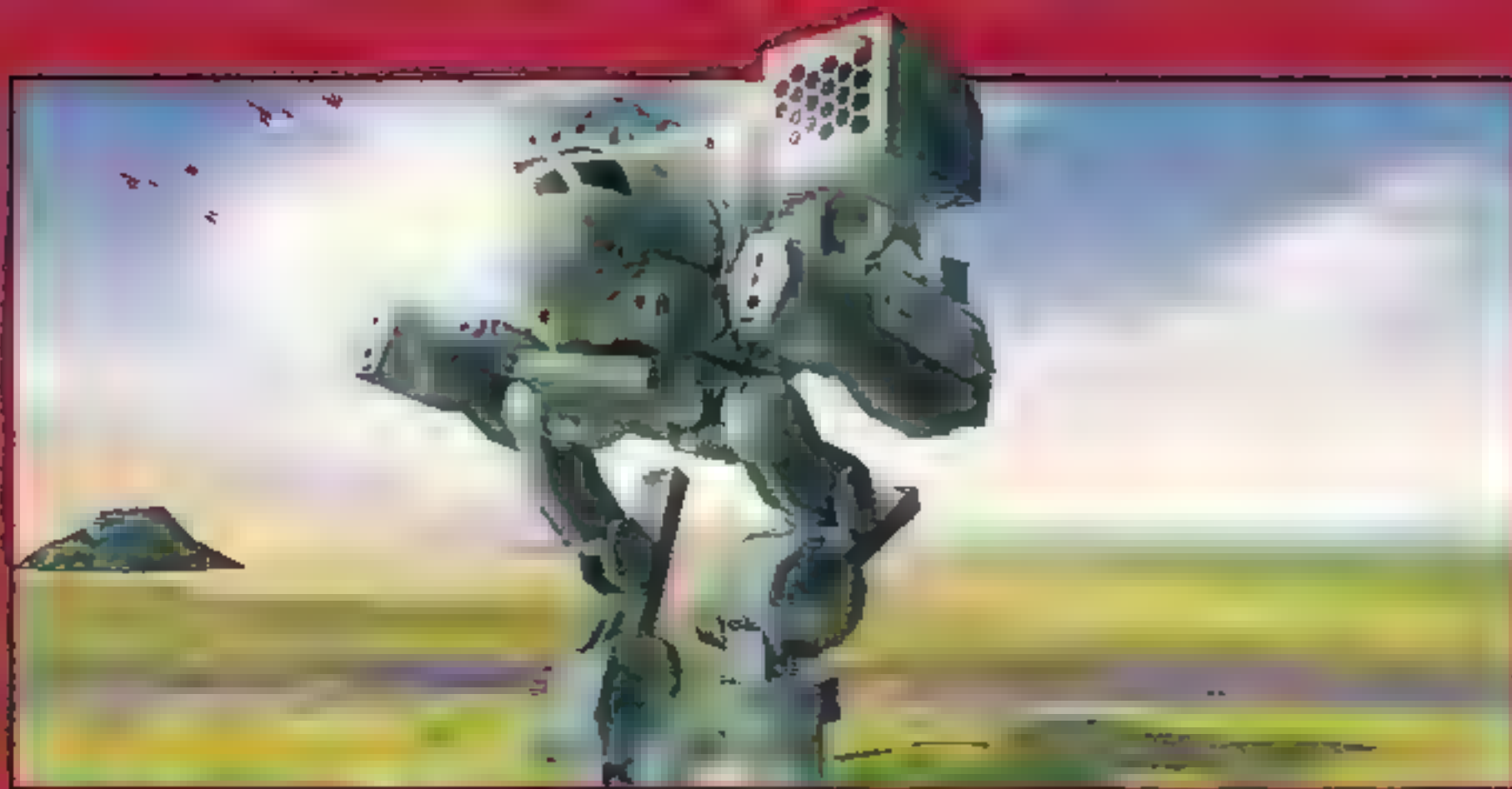
...te na wyższym poziomie zaawansowania są także dużo bardziej zwrotne



AKCJA!

W konkursie CLUCKA! firmy Microsoft możecie wygrać symulację MechWarrior 4! Na grodzie rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym Wielkim Konkursie Świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Tango czas zacząć!



wszystkim gra nie jest już tylko symulatorem. Jej twórcy położyli nacisk na ciągłą akcję, dynamikę i widowiskowość. Mechanizm przypomina bardziej strzelaninę FPP z elementami symulatora i taktyką niż cokolwiek innego. Battlemechy poruszają się chyżej, ich głowy-wieżyczki szybciej się obracają, a działka laserowe potrzebują dużo mniej czasu na ładowania między strzałami.

Obsługa gry jest bardzo prosta. Praktycznie można w nią grać, posługując się tylko joystickiem i kilkoma klawiszami. Sterowanie za pomocą klawiatury i myszki też nie


sprawy żadnych problemów. Momentalnie można domyślić się, który klawisz odpowiada za prędkość, który za widok, a którym określa się cele.

Takie niby małe, a jednak dużo dające zmiany wprowadzono też w opcji MECHLAB, czyli warsztacie pojazdów. Konfigurowanie własnego Mecha zawsze sprawiało wielką frajdę. Trzeba jednak otwarcie przyznać, że projektowanie pojazdu było jak z koszmarnego snu. W MECHWARRIOR 4 wszystko jest bardzo przejrzyste i łatwe w obsłudze. W red-

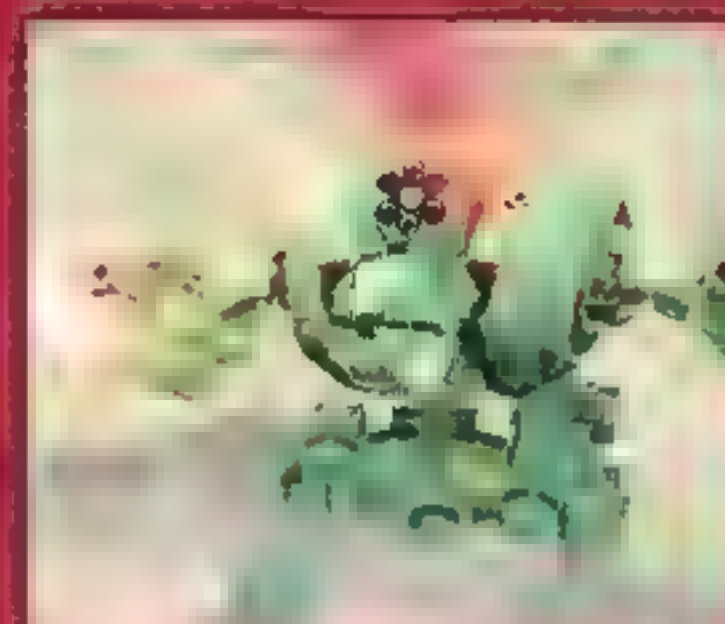
nym miejscu ekranu znajduje się okno z wyborem pojazdów, a u góry zakładki ze specyfikacją sprzętu, broni i pancernem. Każdy element Mecha ma tylko jedną wartość: wagę. Możesz swój pojazd wyszycić we wszystko, co posiadasz, oczywiście do maksymalnego udźwigu robota. Broń montuje się w oznaczonych na każdym pu-pilu punktach – swego ro-dzaju kieszeni. Są one tak oznaczone, że od razu wiadomo, gdzie można montować broń rakietową, gdzie balistyczną, a gdzie energetyczną. Wyjątek stanowią Mechy Klanów, które posiadają „doeszenia” omni. Innymi słowy: można w nich zamontować wszystko. A skąd bierze się sprzęt? Jak to skąd, z odzysku. Po każdej wygranej bitwie pojawia się szacystyka zdobytych Mechów i odzyska-nego sprzętu.

Same misje są różnorodne. Przyjdzie ci walczyć na księżycowych pustkowiach, w tundrze, na pustyni, bagnach oraz na terenie zabudowanym. Misje nie są może pomyślane najlepiej, ale i tak dają dużo frajdy. Przeciwnicy zaczęli już myśleć i nie tak łatwo ich „wyjąć” z pola walki. Przede wszystkim nie prują do ciebie non stop, a dbają o to, aby się nie przegrzać. I całkiem niezłe kombinują, jak cię wziąć z kilku stron, czy dzięki silnikom skokowym znaleźć się za twoimi plecami.

Oprócz opcji Campaign, jest w MECHWARRIORZE jeszcze Instant Action, czyli możliwość odpalenia na szybko samej akcji, w której będziesz musiał się zmierzyć z nadciągającymi wciąż przeciwnikami. Nie mogło zabraknąć także multiplayera, który prezentuje się z całej gry zdecydowanie najlepiej. Jak zwykle, więcej frajdy daje walka przeciw żywym ludziom niż z najlepszym nawet komputerem.



MECHWARRIOR to gra, obok której trudno przejść obojętnie. W dużych robotach jest coś takiego, że człowiek po prostu musi sprawdzić, jak to jest zasiać za sterami takiej maszyny. **MECHWARRIOR 4** nie zawiedzie fanów. Graficznie jest rewelacyjna, dźwiękowo również niezły (tylko odgłosy poruszających się Mechów mogłyby być mocniejsze). Gra, której towarzyszy świetna, specjalnie dla niej skomponowana muzyka, momentalnie wciąga i nie pozwala się oderwać. Czego chcieć więcej...

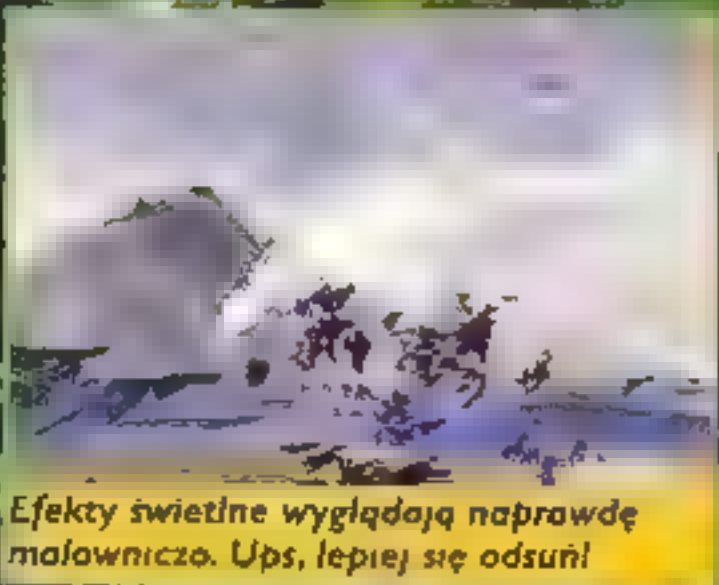


sacrifice

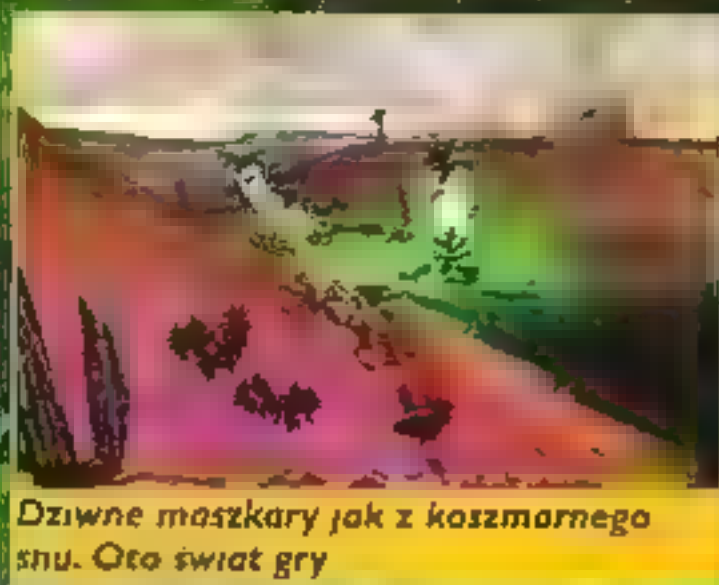
Było już wszystko, albo prawie wszystko. Stąd też ciągle poszukiwania przez twórców świeżych pomysłów, albo możliwości łączenia różnych konwencji. SACRIFICE to typowy przykład kryzysu wyobraźni



Śliczne kolorki jak łowicka wycinanka. Niby wszystko w porządku, ale mdli



Efekty świetlne wyglądają naprawdę malowniczo. Ups, lepiej się odsunąć



Dziwne maskary jak z koszmarnego snu. Oto świat gry



Akcja przynosi się też na pustynię

AKCJA!

W konkursie CLICKA firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę Sacrifice. Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym wielkim konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Ta gra to RTS. Dlaczego znowu RTS? Dlatego, że Strategie Czasu Rzeczywistego dobrze się sprzedają. To przede wszystkim świetna zabawa jako gra wieloosobowa – takie szachy XXI wieku. Jednak każdy, kto lubi ten gatunek, wie, że było już w nim wszystko. Zaczęło się od klasycznych starć spod znaku elfów i orków. Byli Amerykanie vs Rosjanie, GDI kontra NOD, no i oczywiście Ziemia kontra Obcy (i nie tam raz). W grach fantasy wykorzystano wszystkie schematy do granic bólu.

Twórcy SACRIFICE doszli więc do wniosku, że co by nie wymyślił, u-dzie i tak będą grać w RTS-y. Ale nie można kopiować WAR-CRAFTA po raz enty. Trzeba coś w konwencji pozmieniać. I pozmieniali bardzo dużo.

Przed wszystkim SACRIFICE to gra miejscami śmiertelnie poważna, chodzi w niej

bowiem o zniszczenie świata. Wielkie armie ścierają się, bogowie są głodni zemsty. Ale do tego klasycznego klimatu dochodzą elementy groteskowe – wygląd postaci, osobowości nieco zdzieciniałych bogów, jakieś śmieszne ludki, chciałoby się powiedzieć, nie z tej bajki. Tak więc ciężko opisać SACRIFICE. Jest w tej grze bardzo dużo elementów, często sprzecznych ze sobą.

Głównym bohaterem SACRIFICE jest Czarodziej (postać, którą kierujesz ty). Potężny mag, który zdobył zdolność podróżowania między wymiarami. Podczas jednej ze swoich wypraw natrafił na bardzo piękny świat rządzonej przez piątkę skłóconych bogów. Pojawie-

nie się Czarodziej zakłócił chwiejną równowagę tego miejsca tak, że każdy z bogów zaczął nagabywać go, aby przyłączył się do niego w walce przeciw pozostałym. Bogowie tego świata to Persefona – czyli pani życia, Charnel – bóg śmierci, Pyro – władca ognia i technologii, gromowładny Stratos – władca niebios, James – bóg ziemi i skał.

W tym miejscu opowieści zostajesz dopuszczony do głosu i musisz oczywiście przyłączyć się do jednej z potęg. Dalej może się wydawać, że wszystko będzie proste – rozbudowywanie imperium, tworzenie armii i niszczenie wyznawców pozostałej czwórki bogów. Ale tu małe zaskoczenie. Otóż okazuje się, że istnieje przepowiednia mówiąca o tym, że temu światu grozi zagłada. Oczywiście przepowiednia, zgodnie z zasadami wszelkich wróżb, jest niejasna, pokrecona, rymowana i można ją interpretować do woli. W każdym razie potężni bogowie o umy-

ślach małych dzieci zaczynają się wzajemnie podejrzewać i oskarżać. A ty ponownie musisz wybrać, któremu z bogów pragniesz służyć. Dalej jest już sama esencja gry, czyli walka.

Jednak SACRIFICE nie jest zwykłą grą łączącą stereotypy fantasy (bogowie, magia, przepowiednia, smoki i inne magiczne bestie) z elementami



Blair Witch Project

część 2: Legenda Coffin Rock

Jest rok 1886.
Ciężko ranny
żołnierz budzi się
w lesie, w którym
aż skrzy się od
Złych mocy.
Czy już się boisz?



Zagubiony w powojennej rzeczywistości Łazarz próbuje sobie przypomnieć, co się z nim stało



Zamiast wracać do zdrowia, błąka się po tajemniczym lesie zamieszkałym przez Złe moce



WERSJA
POLSKA

Nawet przed zmierzchem spacer po tym lesie jest mało przyjemny



Spotkać takiego wieczorem na ciemnej ulicy. Nikomu nie życzę

Spodobała ci się pierwsza część historii o czarownicy Blair? Na pewno. Jeżeli tak bardzo lubisz się bać, to teraz będziesz przeżywać swoje lęki w nieco innym klimacie. Weź najstarszy zegar, jak masz w domu i cofnij jego wskazówki. Cofaj... Jeszcze troszeczkę... Już!

Właśnie skończyła się wojna secesyjna. Budzisz się w lesie jako ranny żołnierz jankeski... i okazuje się, że to już wszystko, co o sobie wiesz. Amnezję najwyraźniej spowodowała rana głowy. Nad tobą, jak dobry duch opiekuńczy, stoi dziewczynka. To ona wyprowadzi cię z lasu i umieści w domu swej babci, zacnej staruszki. Będziesz otoczony troskliwą opieką i otrzymasz tymczasowe imię Łazarz, czyli Łazarz.

Tak rozpoczyna się gra, dalszy ciąg przerażającej historii o czynach wiedźmy Blair. Producent zaleca, aby przed przystąpieniem do „zabawy” wyłączyć w pokoju

wszystkie światła. Ale ty się dobrze zastanów, czy na pewno warto to robić. Jeśli przy części pierwszej okazałeś się twardzielem i nie bałeś się ani trochę, to może wytrzymasz. Jeżeli nie albo jeśli nie spróbowałeś części pierwszej, to zastosuj następującą taktykę: zacznij grać jeszcze za dnia i dopiero, kiedy do pokoju zakradnie się mrok, zdecyduj, czy chcesz, aby otaczała cię zalecana ciemność. Zawsze jednak miej pod ręką bezpieczną lampkę.

Na początku wszystko jest spokojne i miłe. Weź swoją szablę i zapamiętaj, którądy poszła dziewczynka. Rozejrzyj się, zanim za nią pójdziesz. Może znajdziesz jeszcze coś, co może się przydać. Zaraz będziesz leżał w bezpiecznym łóżku. Czy głęboko uśpiony rekonwalescent może, nie ruszając się z pościeli, przeżywać przygody? Jeszcze jakie! Świat astralny, duchy dzieci – dobre czy złe? I krzyż świecący w twoich rękach...



Noc, blade światła, wynurzające się z mgły kształty i dziwne odgłosy, jakby ktoś za tobą szedł. A może to wcale nie jest złudzenie?



Wszystko
ch g
zach
mien
horror

A co dopiero, kiedy bohater wstanie z łóżka o własnych siłach i w biały dzień wyruszy na spotkanie swojej pamięci, przeznaczenia i tej słodkiej, małej Robin, która zaginęła w lesie, kiedy on przychodził do siebie.

Ta gra będzie cię zaskakiwać. Gracz obdarzony wyobraźnią łatwo przewidzi wiele rzeczy, ale nie wszystko. Dobry horror to taki, w którym wiele rzeczy dzieje się niespodziewanie. Wsłuchując się w dźwięki, szukając w nich głosów, pomruków i szeleatów, będziesz wiedział, kiedy zachować największą ostrożność. Jednak nie zawsze przewidzisz, gdy zmieni się scenariusz gry i jej bohater. Tu będziesz mieć do czynienia zarówno z bieżącymi wydarzeniami, jak i z resztkami wspomnień swojego weterana. Przebliski pamięci pojawiają się nieoczekiwanie i, grając, nie tylko je rejestrujesz, ale również jesteś ich aktywnym uczestnikiem jako swój o trzy lata młodszy bohater. Czy odzyska on pamięć? Czy odnajdzie Robin?



Jankeśku żołnierz z czasów wojny secesyjnej

Jak bardzo zbliżysz się do czarownicy? To już zależy od ciebie i od niespodzianek samej gry.

Gra ma niestety pewien mankament, na który narzekasz przy pierwszej części. Tak, kierowanie bohaterem, Graczowi zaraz marzy się mysz i ze dwa niezbędne klawisze. A tymczasem poruszanie się, walka i używanie przedmiotów, które tak pracowicie gromadzisz, odbiera ci sporą część satysfakcji z zabawy. Trudno. Może w trzeciej części będzie lepiej. Na razie ścisnij zęby, przyzwyczajaj się i graj dalej, bo warto.

Wspaniałe uduchówienie i bardzo interesująca trójwymiarowa grafika pozwalają niejedno wybaczyć. Spolszczenie gry też wypadło nie najgorzej, dialogi do czytania pisane są wyraźną, dużą czcionką, nie trzeba nadwierać wzroku. Tłumaczenie jest dobre

i zawiera mniej błędów gramatycznych niż teksty w niektórych innych grach. Nieco gorzej wypadają opisy przedmiotów, są skąpe, ukazują się na bardzo krótko czas, a czytania nie przyspiesza mikroskopijna czcionka. Co zrobić, nawet najlepsze rzeczy mają swoje wady...

Mimo pewnych technicznych niedogodności BLAIR WITCH PROJECT II jest naprawdę świetną grą. I ma czym straszyć. Już na sam widok pierwszych przeciwników, z którymi przyjdzie się zmierzyć, robi się wyjątkowo nieprzyjemnie. Są to chude, zdziczałe i zagłodzone psy. Nie biegają razem. Chodzą własnymi drogami, każdy gdzieś indziej. I nie ujadają głośno. To cicha, uosobiona wścieklizna. Ale to jeszcze nie wszystko – później będzie już tylko



A to ten sam żołnierz, tylko po zaniku pamięci

gorzej. Pies to w końcu tylko pies. Im dłużej będziesz grał, tym bardziej niesamowite potwory będą stawały na twojej drodze...

Na szczęście masz broń. Jest twoja szabla, jeszcze z wojny, a od swojej opiekunki dostaniesz nie tylko nowe ubranie, ale także broń palną. Co więcej – wkrótce znajdziesz amunicję. I nie tylko – staniesz się również właścicielem niesamowitych przedmiotów

magicznych: krzyży, amuletów. Choć nie będziesz całkiem bezbronny, nastrój gry sprawi, że mimo to będziesz się czuł inaczej. Złe. Słaby, samotny i niema, bezradny, otoczony tajemnicami.

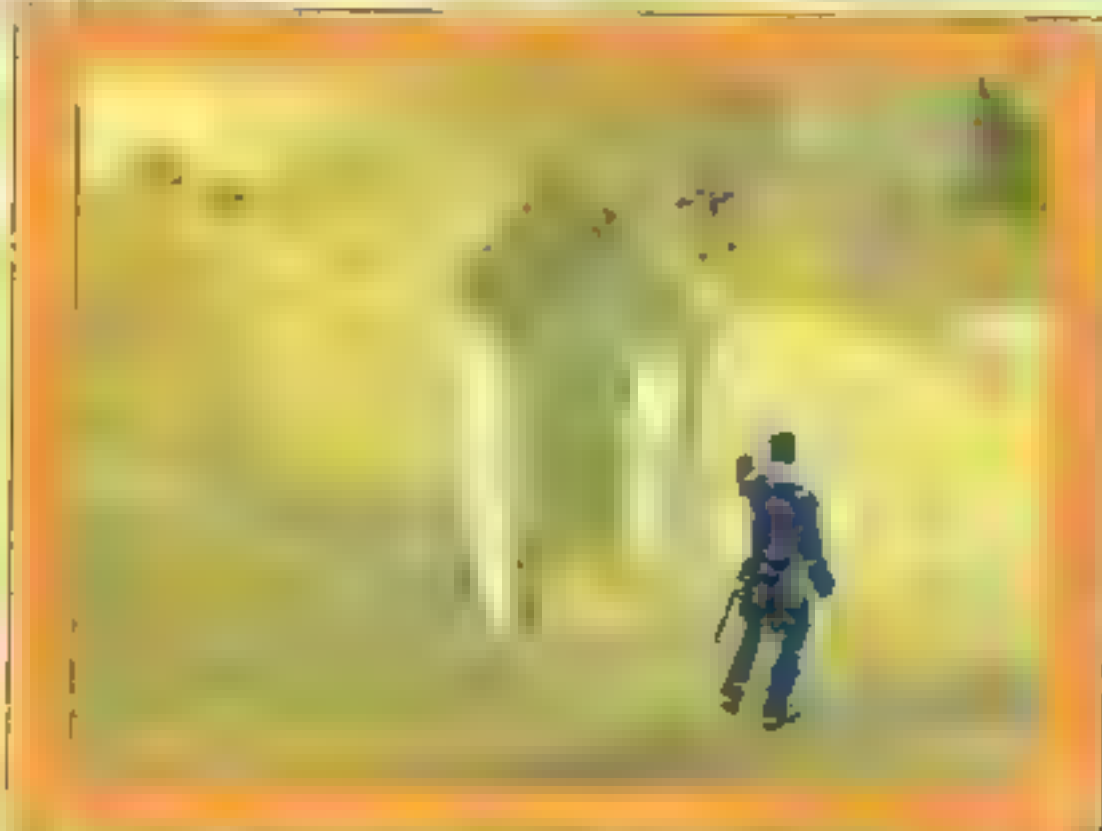
Słyszysz, jak szumi las nocą: ktoś płacze, coś jęczy, szeleści, słychać trzask gałęzi pękających pod czymis złowrogimi krokami? Rozejrzyj się dokoła. Otacza cię martwy krajobraz niczym ze złego snu. Gołe drzewa, mglista noc, błądny ranek. Co za nastrój! A ty jesteś sam, bez pomocy, bez wsparcia. Boisz się wejść do



Wyruszając na poszukiwania małej dziewczynki Robin, Łazarz nawet nie podejrzewał, w jakie tarapaty się pakuje. Na razie krąży po Coffin Rock



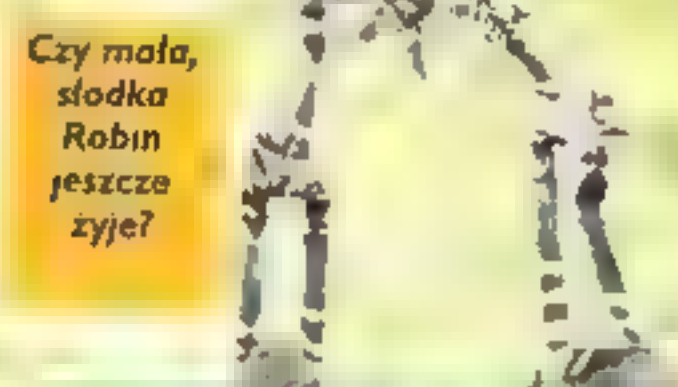
Prawdziwy żołnierz walczy do końca



Czasami na swej drodze spotkasz ludzkie wcielenie Zła. To łatwo wyeliminować



Gdzie jesteś i co cię spotka za chwilę? Musisz być bardzo ostrożny, bo licho nie śpi



Czy mała, słodka Robin jeszcze żyje?



Blair Witch Project 2
Horror ze strachem
99 zł Godgames / Play It 1 gracz
Min: Pentium 233, 16 MB RAM
Zal: Pentium III 300, 32 MB RAM
Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5+
Nastroj trzymający przez cały czas w napięciu, ciekawa historia, dobra grafika
Nieprzyjemna, kłopotliwa klawiszologia, która rozprasza uwagę
Numer jeden na liście gier, w których liczy się nastrój, zgroza i tajemniczość. Tu bież się naprawdę



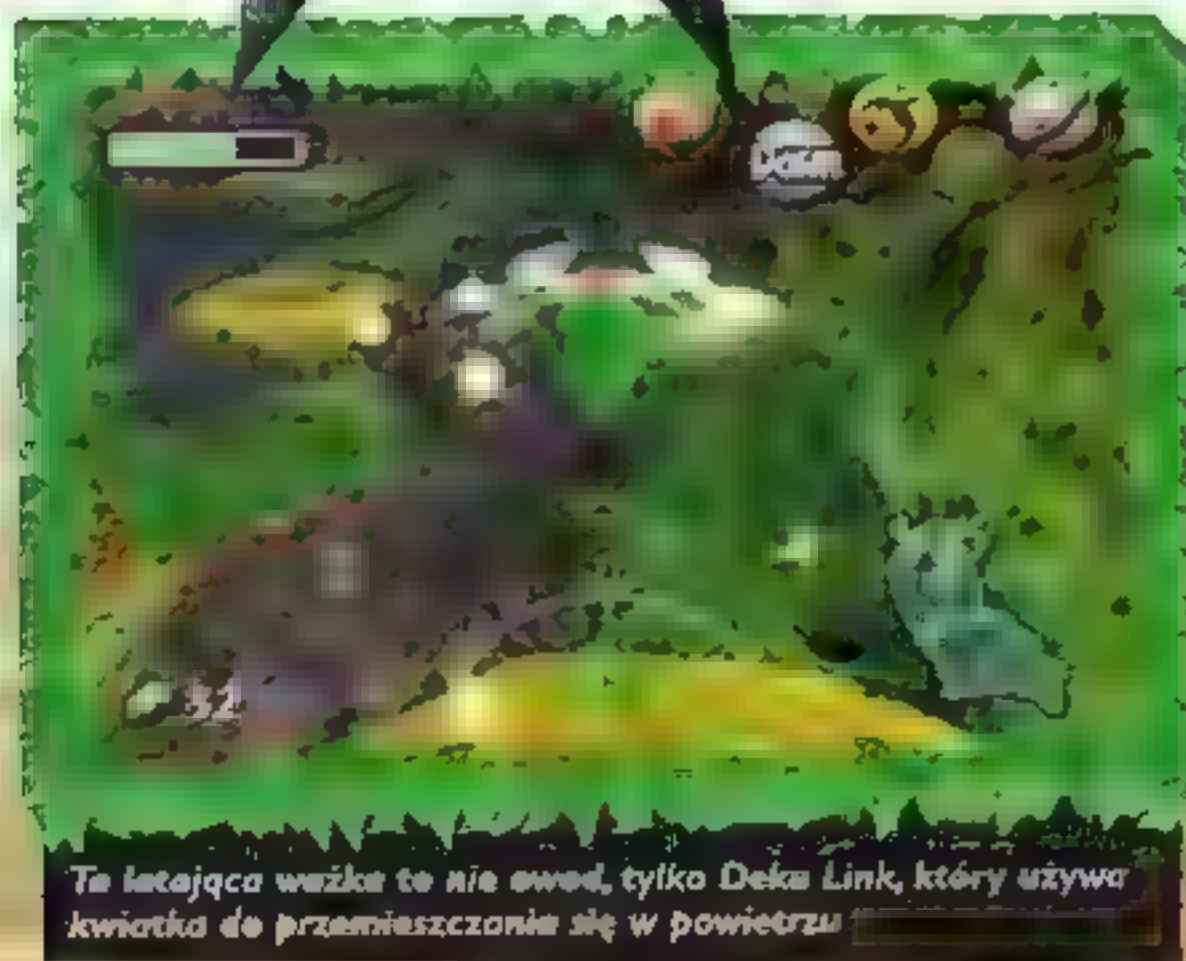
Mroczny klimat, otaczające cię tajemnice, oto prawdziwy horror

Handwritten text in a cursive script, likely a review or commentary on the game.

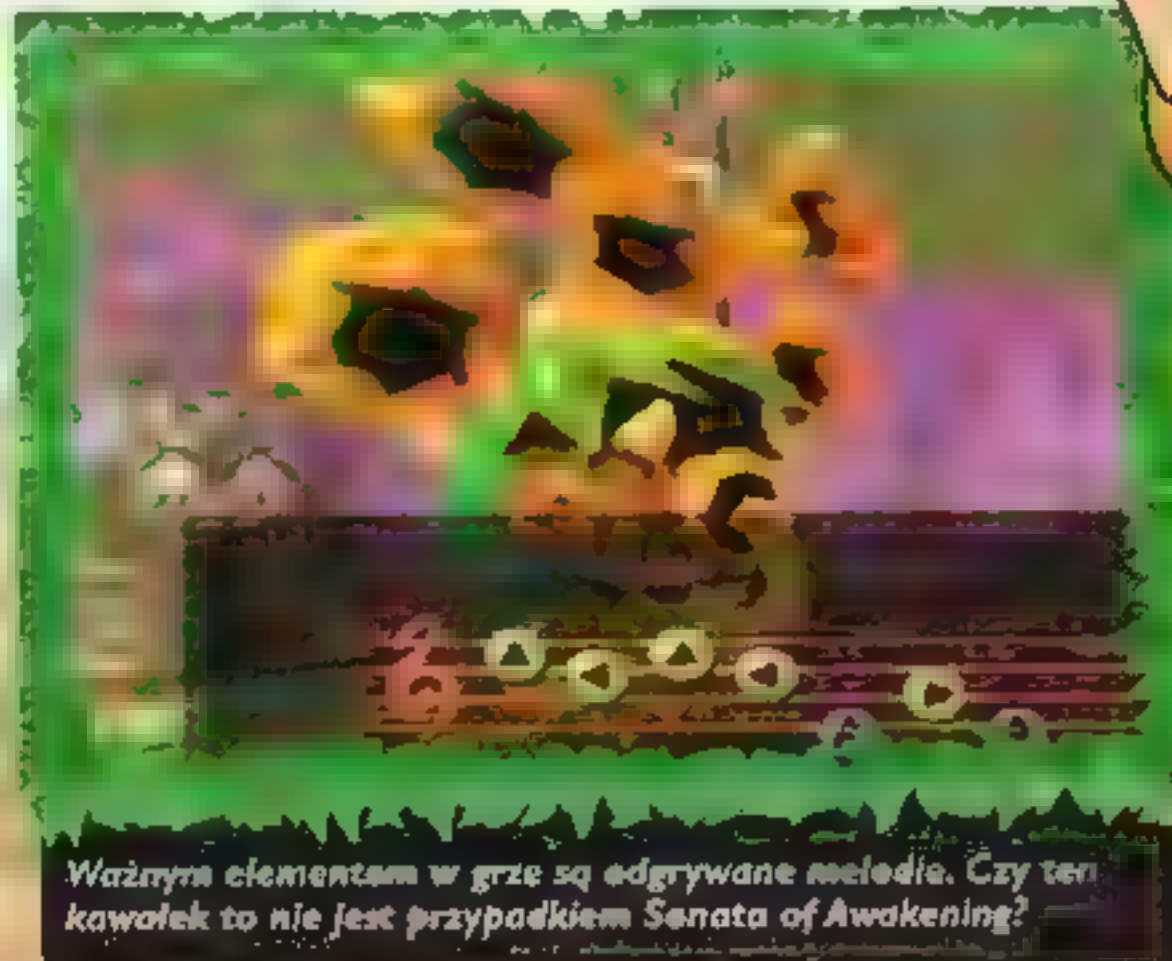
W czasie
wypraw Link
napotka
wielu
wrogów.
Dobrze, że
zasady walki
można łatwo
opanować.

The Legend of ZELDA Majora's Mask

Wódz Gallów
w ASTERIXIE
I OBELIXIE
najbardziej bał się
tego, żeby mu
niebo nie spadło
na głowę. Ta groźba
stała się bardzo
realna w najnowszej
ZELDZIE



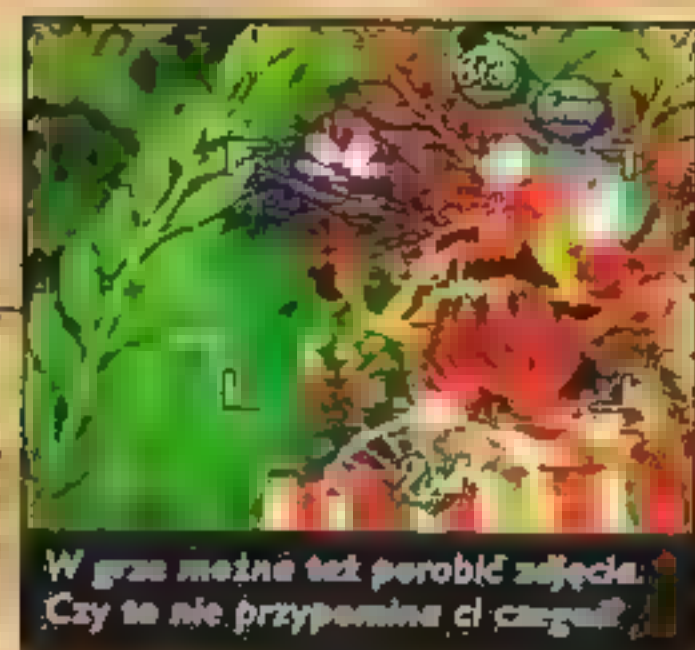
Te latająca wążka to nie owoc, tylko Deku Link, który używa kwiatka do przemieszczania się w powietrzu



Ważnym elementem w grze są edgywane meledie. Czy ten kawałek to nie jest przypadkiem Sonata of Awakening?



Klimat zmienia się dość często. W końcu tyle jest miejsc do zwiedzenia



W grze można też porobić zdjęcia. Czy to nie przypomina ci czegoś?

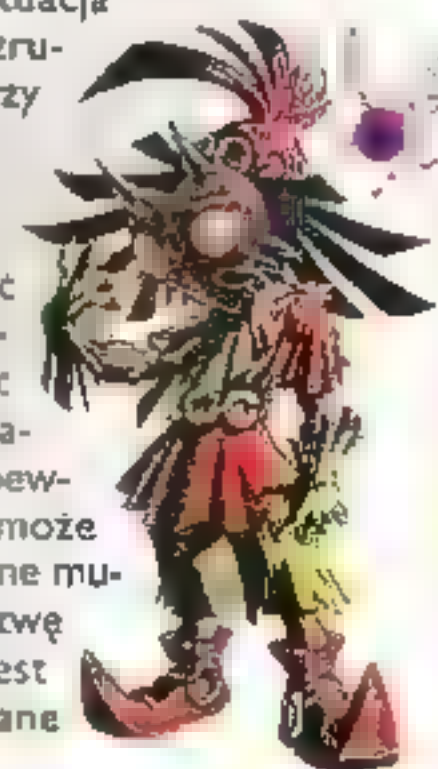
Kedy Link wracał do domu po męczących przygodach w poprzedniej części gry, nie przypuszczał, że już za chwilę znajdzie się w niezłych tarapatkach. Właściwie za całe zamieszanie odpowiedzialny był Los albo coś równie dziwnego i nieprzewidywalnego, co postawiło na drodze Linka Skull Kida. Ten niemiły osobnik, kryjący twarz (albo coś innego) pod maską, porwał ukochanego konika Linka, Eponę i zniknął w czeluści jaskini. Oczywiście twój bohater ruszył za nim i... trafił do dziwnego świata, Terminy.

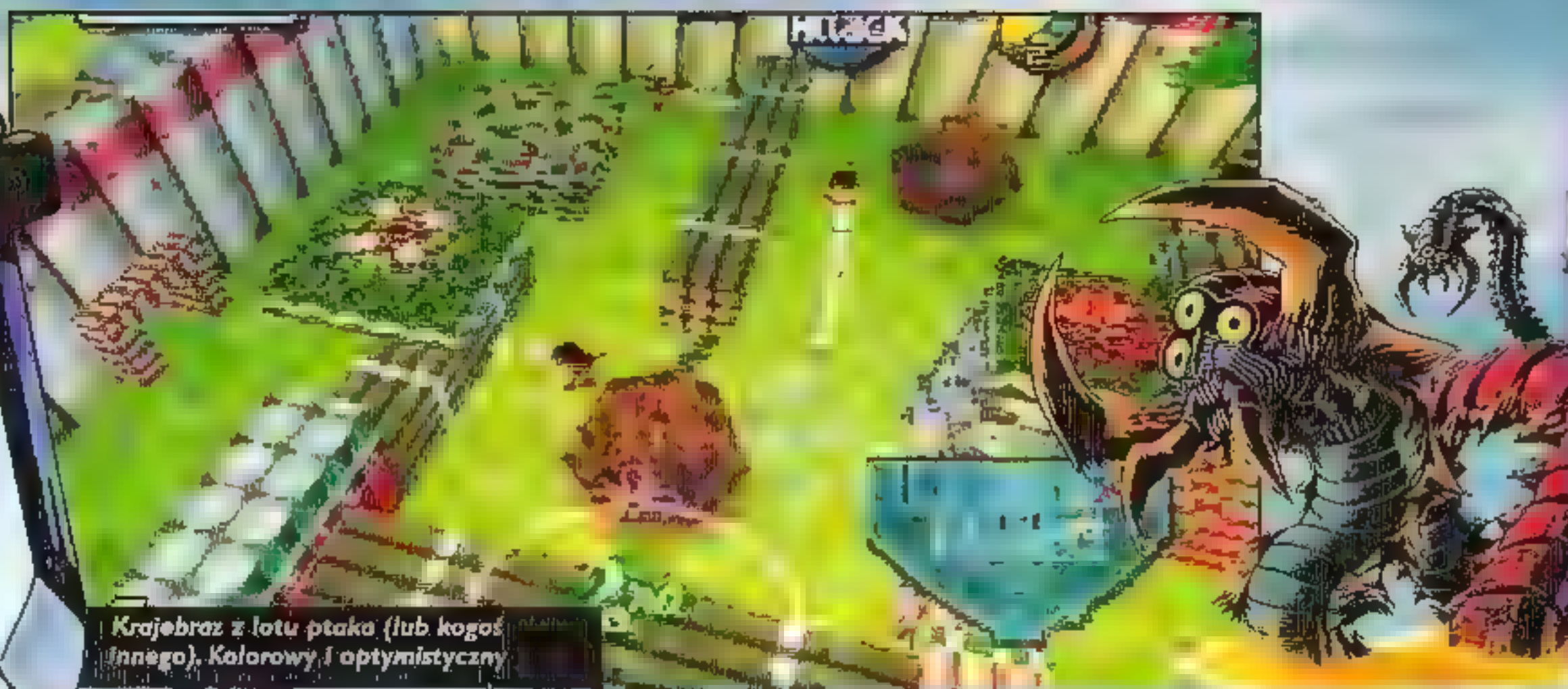
Jeżeli grałeś w poprzednie części sagi o Linku (a zwłaszcza w doskonałą OCARINA OF TIME), to do popędzenia do sklepu wystarczy ci tylko wiadomość, że i ta gra jest równie świetna i warta każdych (no prawie każdych) pieniędzy. Jest w niej wszystko to, co oczarowało cię wcześniej. M.in. taki sam system walki i nawet duszek – przewodnik.

A jeżeli nie wiesz nawet, kim jest Link? Można napisać bardzo wiele o jego zaleczeniach. Wszystkie one sprowadzają się jednak do jednego wniosku. Otoż twórcy tego RPG (z dodatkami akcji i przygodówki) w niesamowity sposób potrafią łączyć ze sobą wszystkie elementy, które składają się na doskonałą grę. Napierw więc pracują nad odpowiednią fabułą. Oczywiście powinna ona trzymać w napięciu. Ale jak to zrobić, skoro w każdej chwili możesz odejść od ekranu telewizora i wydostać się z wirtualnego świata? Tym razem nie będziesz chciał jednak tego zrobić, bo Link przenosi się do Terminy, świata alternatywnego do znanego już Hyrule. Musisz się śpieszyć, bo nad tą krainą zawisł ogromny Księżyc (o twarzy potwora), który spadnie za trzy dni i zniszczy wszystko, co stanie mu na drodze. I tym razem nie jest to przenośnia. Ty naprawdę masz tylko TRZY dni, żeby uratować swoje życie i mieszkańców. Przelicznik też jest prosty: jedna godzina w Terminy to

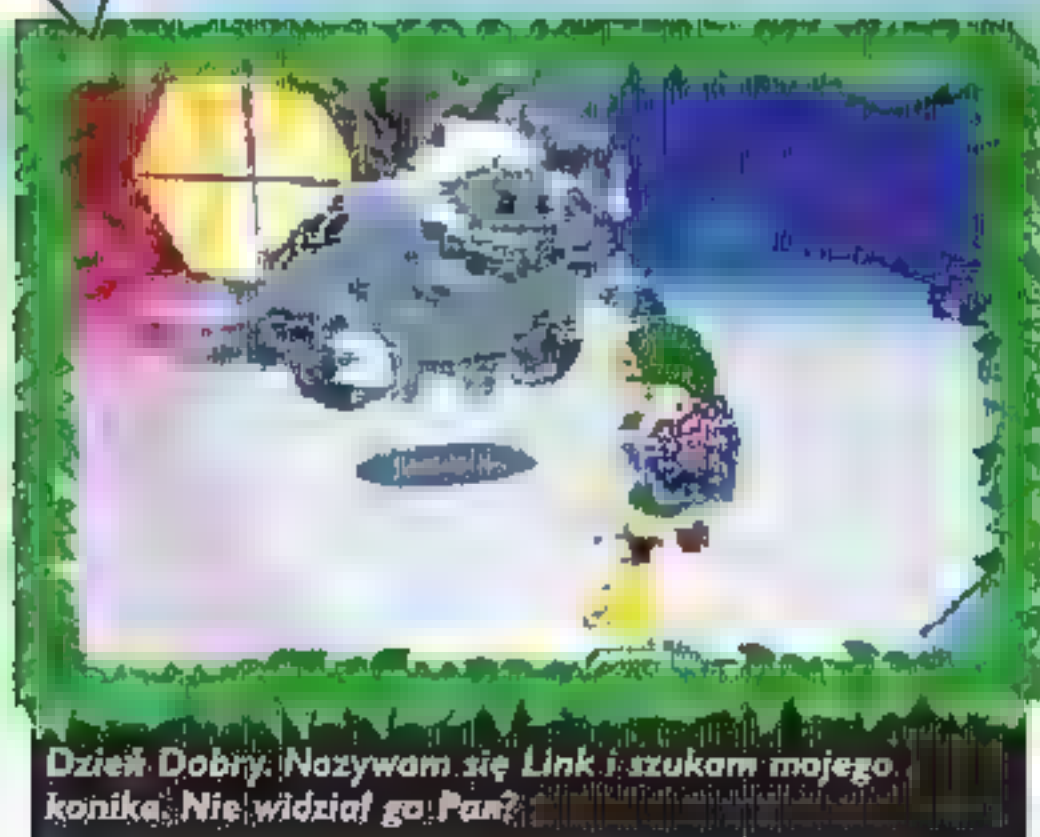
około 1 minuta w twoim świecie. Tak więc masz tylko ponad godzinę na wymyślenie skutecznej akcji ratunkowej. Ani minuty więcej, ani minuty mniej. Czasu nie zatrzymasz tak łatwo. Nie upływa on tylko wtedy, kiedy wciśniesz pauzę lub gdy gawędzisz z postaciami. Do fabuły w MAJORA'S MASK nie sposób odnieść się obojętnie, zwłaszcza że cała sytuacja wywołuje wiele wzruszeń (w końcu za trzy dni twój świat przestanie istnieć).

Po trzech dniach Link może uratować się używając Okaryny Czasu i przenieść się do początku wydarzeń. O ile jednak pewne przedmioty może zabrać ze sobą, to inne musi zostawić na pastwę losu. Oczywiście jest też to ze napotkane





Krajobraz z lotu ptaka (lub kogoś innego). Kolorowy i optymistyczny



Dzień Dobry. Nozywam się Link i szukam mojego konika. Nie widział go Pan?



W czasie wędrówek można zbierać niezłe zapasy. Szkoda, że po trzech dniach niektóre można stracić.



Właściwie nie wiadomo, które z postaci w grze jest najbrzydsze. Osobiście wolimy małucha z zielonym rykiem niż grubasa z rybą mordką

wcześniej (a właściwie później) osoby nie będą pamiętały Linka. W końcu dla nich dopiero to wszystko się wydarzy. Potem musisz jeszcze raz podjąć wyzwanie. I jeszcze raz, i jeszcze raz.

Taka fabuła przykuje cię do ekranu na wiele godzin, zwłaszcza że zadań do wykonania jest naprawdę mnóstwo. Należy do nich także wiele misji pobocznych. W końcu w świecie otaczającym Linka ciągłe się coś dzieje, a jego mieszkańcy mają swoje problemy i słabości. Oczywiście nie można zapomnieć o licznych przeciwnikach, którzy na pewno nie darują sobie żadnej okazji do popsucia ci humoru (całe szczęście, że sterowanie postacią jest bardzo przyjazne).

Następnym elementem doskonałym gry powinno być zróżnicowanie etapów zabawy. Twórcy ZELDY (jak już pewnie zauważyłeś po tytule) do gry włączyli temat masek. Są ich różne rodzaje, ale użycie niektórych z nich może zmienić Linka w... stwory, z któ-

rych każdy ma inne, charakterystyczne dla siebie umiejętności. Deku może strzelać magicznymi bąbelkami i latać z płacka na płatek kwiatków, Goron wiruje jak piłka, a Zora jest specjalistą od mknięcia w odmętach wody. W ten sposób możesz grać nie jednym Linkiem, a kilkoma różnymi. Oczywiście wszystko to ma uzasadnienie w rozwoju fabuły.

Ostatnie, bardzo ważne fragmenty tej układanki to grafika i muzyka. Między fragmentami gry pojawiają się bardzo ładne filmiki, które nawet przez chwilę nie wytrącają cię z napięcia budowanego przez trzy dni. Nie brakuje tutaj również nagłych zmian kamery czy gry świateł i cieni. Bo świat Linka, mimo że kolorowy i bajkowy, nie jest światem optymistycznym. Całości dopełnia też muzyka. Użyto tutaj wybiegu, który nie przyszedłby nawet do głowy twórcom większości przegadanych przygódówek na PC. Postacie w ogóle nie wypowiadają swoich kwestii, ale ich dialogi

pojawiają się w formie napisów. Dzięki temu większą rolę odgrywa muzyka, która zmienia się w zależności od nastroju bohaterów, czy wydarzeń rozgrywających się w grze.

Takie elementy można zauważyć w wielu grach. MAJORA'S MASK udało się jednak sztuka bardzo trudna. Połączyła ona je wszystkie w sobie, stając się jedną z naprawdę najlepszych propozycji tego roku. I nie trzeba długo wymieniać jej zalet. Trzeba wrócić do świata Linka i powstrzymać Księżyc.



MASKI I MASECZKI



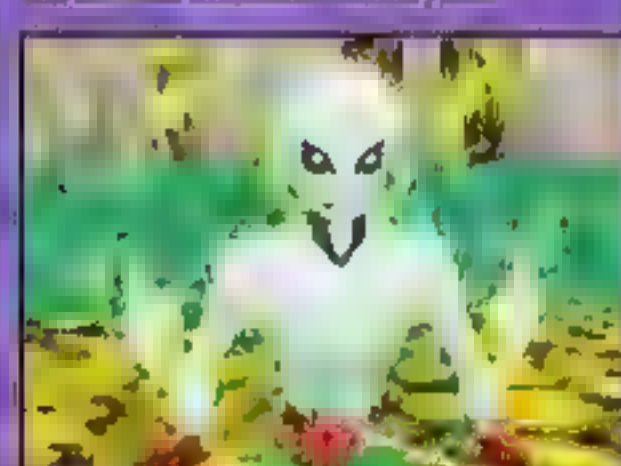
DEKU - wiruje, strzela bąbelkami i lata na kwiatkach



GORON - zwiędła się w kulę i uderza w wrogów z dużą siłą



SWINKA - teraz Link wygląda naprawdę mało atrakcyjnie



ZORA - piewo, młokwo i używa energetycznej obrony



USZATEK - niby wygląda normalnie, ale czy zauważyłeś te uszki?

LoZ: Majora's Mask

Zamaskowana Rewelacja

ok. 300 zł Nintendo 1 gracz

Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 6

Świetna fabuła, muzyka i grafika. Do tego wszystkiego połączone w doskonałą całość

Niektóre fragmenty fabuły nie są logiczne i mogłyby zostać przedstawione inaczej

Jedną z najlepszych propozycji na konsolę (i nie tylko). Spędzisz przy niej wiele nieprzespanych nocy. Naprawdę warto!

6

Nowa część sławnej serii przykuwa uwagę szatą graficzną. Jednak czy jest w niej coś więcej niż tylko ładny wygląd?

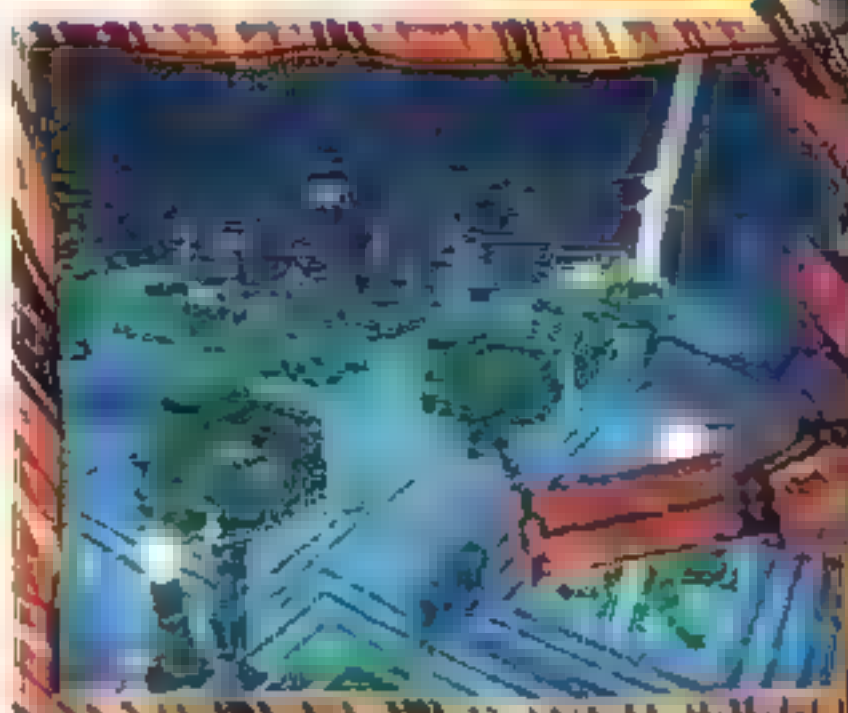
Battle Isle

The Andosia War

W piątej części BATTLE ISLE ponownie dowodzisz całą armią, a nie małym oddziałem Marines, jak to miało miejsce w B14: INCUBATION. Tym razem walka toczy się pomiędzy religijnymi fanatykami, którzy chcą przejąć kontrolę nad wyspiarskim światem, a dziełnymi obrońcami walczącymi o wolność słowa i światopoglądu.

Najbardziej zauważalna różnica dotyczy szaty graficznej, która naprawdę robi wrażenie. Możliwość dowolnego ustawienia kamery i wykonania zbliżeń daje duże pole manewru i pozwala łatwo ocenić sytuację. Nawet w dużym przybliżeniu jednostki wyglądają ładnie, choć daje się wtedy zauważyć niedociągnięcia różnych efektów, przede wszystkim wybuchów. Niestety, dużym minusem BATTLE ISLE jest brak zróżnicowania wyglądu budowli i jednostek obu stron – różnią się one jedynie kolorem lub oznaczeniami.

Twoje zadanie jest łatwe do przewidzenia. Jak w większości strategii RTS, musisz rozbudować bazę, zgromadzić armię i pokonać przeciwnika. Szkoda, że w ANDOSIA WAR nie pojawiają się żadne przełomowe rozwiązania i gra powiela dobrze już znane schematy.



Nocą najlepiej widać, ile energii zużywa twoja baza

Rozwój bazy wymaga gromadzenia sześciu rodzajów surowców. Ciekawym urozmaicheniem tego elementu gry są natomiast pojazdy zbierające wraki zniszczonych wozów, poddawane później recyklingowi.

Budowle, które możesz postawić, także nie odbiegają od standardów: kopalnie, elektrownie, akademie (tutaj prowadzisz badania), fabryki jednostek itp. W dodatku miejsca, w których należy postawić kopalnie, są zawsze oznaczone na mapie, tak więc nie musisz



Dzięki możliwości dowolnego ustawienia kamery możesz bez trudu ocenić sytuację

Wygląda prawie jak Robocop i jest równie groźny

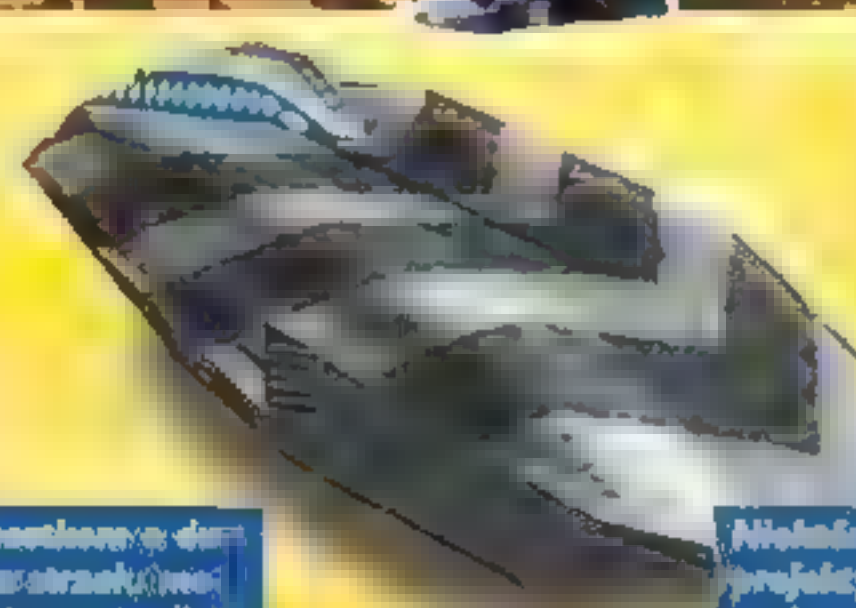
Nie daj się zwieść – ta pani jest naprawdę niebezpieczna



Całą to podstarzała siła uderzeniowa twojej armii, więc lepiej mieć ich więcej, niż przeciwnika



Dzięki jednostkom o dużym zasięgu strzału możesz być bezpieczniejszy, a dzięki nim też przeciwnika



Nawet futurystyczne projekcje przypominają podwójne skłoty używane przez Marines

przewodzących żadnych poszukiwań geologicznych. Jedyną innowacją jest konieczność połączenia wszystkich budynków systemem tub transportowych. Ich budowa jest jednak czasem kłopotliwa, gdyż program nie potrafi samodzielnie wytyczyć połączenia i trzeba ręcznie rozmieszczać poszczególne odcinki.

Kiedy już rozbudujesz bazę, przychodzi czas na stworzenie armii: piechota, lekka i ciężka czołgi, pojazdy rozpoznania – znowu standardowy wybór jednostek. Ciekawym rozwiązaniem jest podzielenie pancerza na cztery strefy (przód, tył, dwie boczne) różniące się odpornością na trafienie. Dzięki temu bitwy są znacznie bardziej dynamiczne – przeciwnik stara się zająć twoje siły z boku lub od tyłu.

W dość dziwny sposób rozwiązano w tej BATTLE ISLE naprawę uszkodzonych jednostek oraz ich modernizację. Istnieje specjalna jednostka – Ant – która przetwarza dostarczoną lub zgromadzoną energię na materię. Wszystkie naprawy i modernizacje, które w dodatku

trwają bardzo krótko, odbywają się więc na polu walki, co wymusza prowadzenie bitew w określony sposób. Trzeba koncentrować ogień na wybranej jednostce, dopóki nie zostanie ona zniszczona. W przeciwnym wypadku w następnej turze przeciwnik naprawi ją, a może nawet zmodernizuje, jeśli akurat opracował jakąś nową technologię. W miarę możliwości należy również jak najszybciej niszczyć przekaźniki energii. Bez nich „Mrówkom” szybko skończą się zapasy i wróg nie będzie w stanie szybko remontować swoich jednostek.

W ANDOSIA WAR zastosowano nowatorskie połączenie RTS ze strategią turową. Rozbudowa bazy, prowadzenie badań oraz produkcja nowych jednostek odbywają się w czasie rzeczywistym – w każdej chwili mo-

żesz wydać nowe dyspozycje. Jednak na wydanie rozkazów swoim oddziałom masz pewien okres czasu. Później twoje jednostki nieruchomią, a „odżywają” siły wroga – i tak na zmianę. Aby umożliwić mordercze rajdy najsłabszych jednostek, wykorzystano znany system punktów określających możliwości działań w ciągu jednej tury. Każda akcja zmniejsza ich liczbę, więc trzeba dobrze planować posunięcia. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest możliwość przenoszenia punktów do tury wroga. Jeżeli zostało ich wystarczająco dużo, to jednostka otworzy



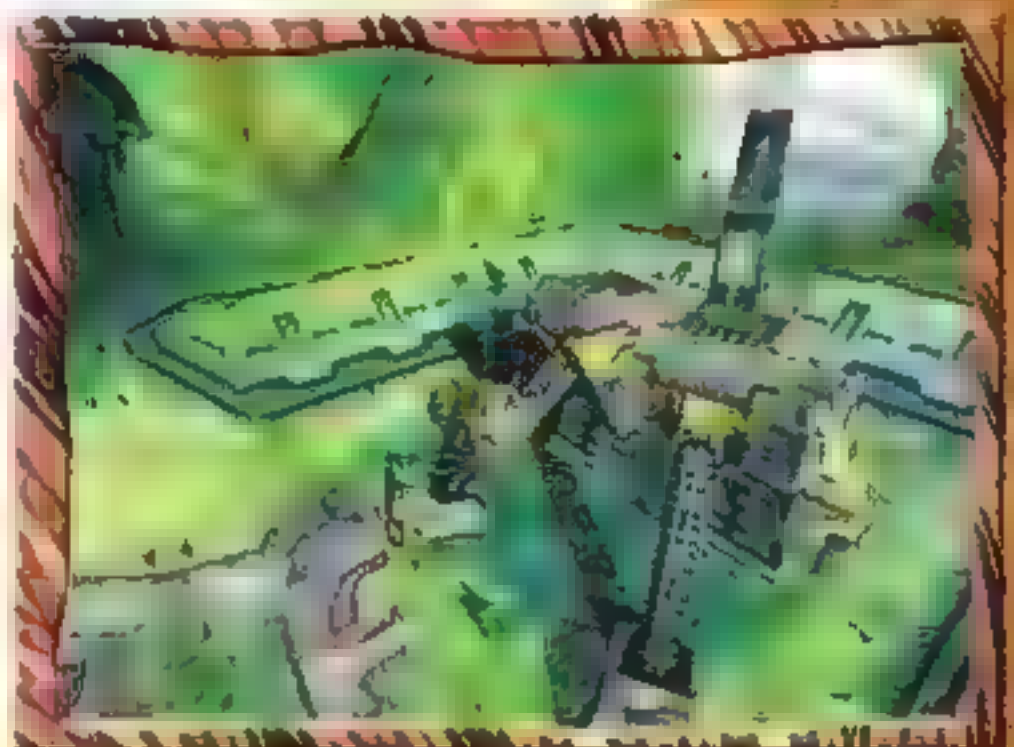
ogień do pierwszego przeciwnika, który znajdzie się w zasięgu strzału. Na szczęście, dzięki pomysłowemu systemowi zaznaczania stref ruchu na mapie, nie trzeba liczyć w pamięci, czy wystarczy punktów i jakie działania będą jeszcze możliwe po wykonaniu rozkazu.

Na początku gry taki system sterowania wygląda atrakcyjnie, jednak w miarę upływu czasu okazuje się, że nie jest to najlepsze rozwiązanie. Kiedy rozbudujesz bazę, nie masz już nic do zrobienia w turze przeciwnika. Jeśli wróg posiada liczne oddziały, okres bezczynności niepotrzebnie się wydłuża. Znacznie lepszym rozwiązaniem byłaby możliwość zatrzymania upływu czasu i wydania w spokoju rozkazów. Za takim rozwiązaniem przemawia również większy realizm rozgrywanych w ten sposób bitew.

Niezbyt udany sposób sterowania, podobienstwo obydwu stron konfliktu oraz brak edytora misji to najpoważniejsze wady gry. Na drugiej szali znajduje się bardzo ładna szata graficzna i zalety rozbudowanej strategii RTS. W sumie jest to interesująca gra, choć nie wprowadza żadnych przełomowych rozwiązań.



W takim pancerzu i z takim pistoletem nie strach iść na wojnę



Bez ciągłych dostaw surowców nie masz najmniejszych szans na zwycięstwo



Na oficjalnej stronie producenta dowiesz się wszystkiego o grze, obejrzyj też sporo ciekawych screenów

Battle Isle: The Andosia War

Wyspieczka Strategia

ok. 150 zł Blue Byte / CD Projekt 1-8 graczy
Min. Pentium II 300, 64 MB RAM, 300 MB HD, 8 MB
Akcelerator 3D Zalec. Pentium II 500, 128 MB RAM,
320 MB HD, 16 MB Akcelerator 3D

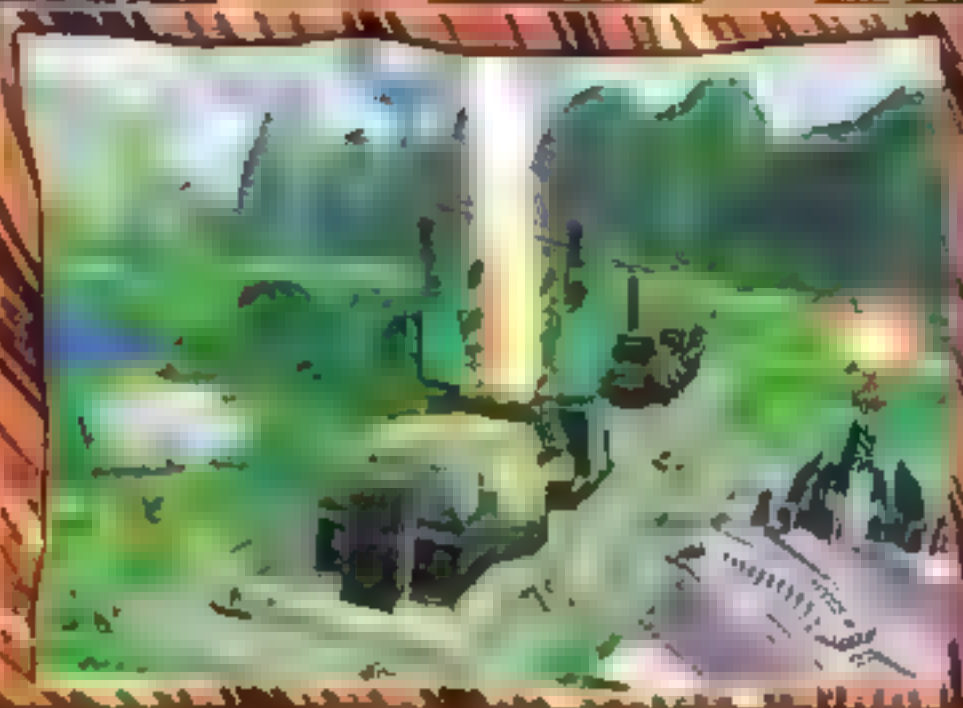
Grafika Dźwięk Frajda

- Bardzo ładna szata graficzna, duże możliwości rozbudowy bazy
- Podobienstwo obu stron konfliktu, nieprzemysłowy sposób sterowania jednostkami

Solidnie wykonany RTS, bez żadnych przełomowych rozwiązań – za to szata graficzna jest naprawdę wysokim poziomem



Kiedy rozbudujesz bazę, będziesz mógł zamienić transport morski na powietrzny



Jeśli stracisz centrum dowodzenia, natychmiast przegrywasz grę – więc chroń je dobrze



Dzięki wyznaczeniu strefy polowania rozpoznawczych jednostek przeciwnika można skutecznie wyeliminować jego siły



Futurystyczne i nowoczesne jednostki, które nie tylko są skuteczne, ale i bardzo atrakcyjne



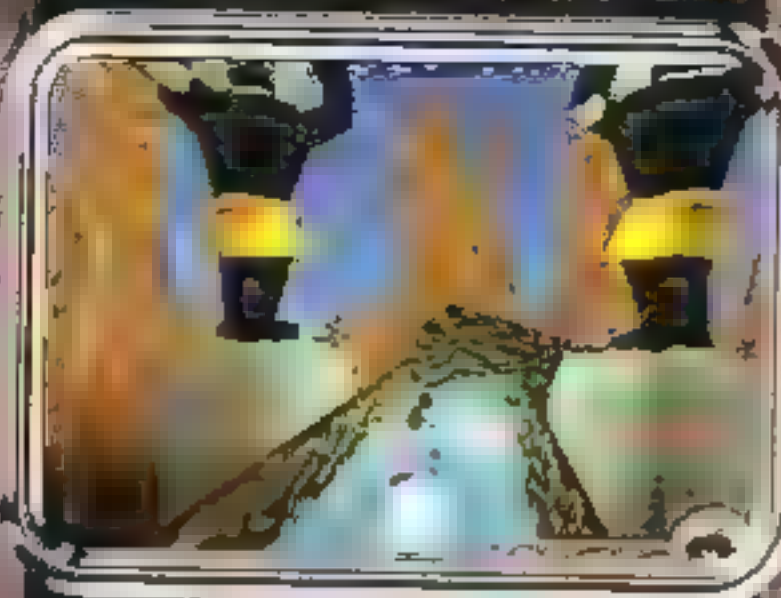
Jeśli obawiasz się, że twoja armia nie wytrzyma, to warto mieć w rezerwie kilka dodatkowych jednostek

Klimat z „Baśni tysiąca i jednej nocy” oraz niebieski Dżin mówiący slangiem z Bronxu...

Aladdin Nasira's Revenge



Zbieranie monet to nie pestka. Cich, cich, peskudne mamona



W tej zręcznościówce nie tylko trzeba biegać. Można też pływać na desce

Jeżeli inne sposoby walki z przeciwnikiem zawiedą, zawsze pozostaje ucieczka

przechodzenia i kraść. W grze pojawiają się także fakirzy, którzy dzielą się z Alladynem swoimi mądrościami oraz polakacze ognia. Ci ostatni nie są już tak serdeczni – trzeba uważać na ich gorący oddech.

Głównym mankamentem ALLADIN NASIRA'S REVENGE jest sterowanie: kamerę umieszczono za plecami bohatera, ale gdy ten biegnie i skacze, pokazuje go z różnych stron. Aby się nie pogubić, trzeba za każdym razem umieszczać ją na swoim miejscu. Bywa to męczące, zwłaszcza w zadaniach wymagających precyzji (np. skok z dachu na linę, z niej na drugą linę, a potem na dach). Jeden błąd i całą sekwencję musisz zacząć od początku – ale cóż, taki już urok zręcznościówek. Najlepszy w grze jest Dżin – jego pojawienie się zwiastuje sporą dawkę humoru (np. zwraca się do Alladyna AJ). To dla niego warto grać w ALLADYNA

to gra dla miłośników zręcznościówek, humoru i filmu animowanego „Alladyn”. Jeszcze jedna arabska przygoda i jeszcze jedno wielkie wyzwanie. Znowu dużo zabawy i śmiechu. No i przede wszystkim jeszcze więcej kawałków błędnego Dżina.

O co tym razem chodzi? Otóż sprawa jest prosta. Zła Nasira pragnie zemścić się na Alladynie. Zastawia więc na niego pułapkę. Porywa księżniczkę i wezyra, a sama przejmuje władzę. Teraz w obliczu nowego prawa Alladyn staje się „tym złym” i poszukiwanym. Jego zadaniem jest ucieczka przed ścigającymi go strażnikami, dowiedzenie się, o co chodzi, uratowanie księżniczki, jej ojca i rozprawienie się z Nasirą. Musi pokonać dziesiątki poziomów pełnych pułapek, zagadek, wrogów i wyzwań

ALLADIN to typowa zręcznościówka. Trzeba się w niej wykazać nie lada refleksem i koordynacją. Typowe zadania to skakanie z budynku na budynek, wspinaczka po linach czy chwytne rusztowaniach, pokonanie straży, rozwiązywanie różnych zagadek (dosyć łatwych) itp. Alladyn porusza się sam, jest uzbrojony w szablę, potrafi także celnie rzucać jabłkami (to wcale nie takie zabawne, jak się wydaje). Dżin natomiast jest przewodnikiem i pojawia się okazjonalnie, przeważnie po to, aby poinformować o czymś istotnym albo dać

dobrą radę. Alladyn, zwiedzając miasto, zbiera skarby: kamienie szlachetne, złoto i kilka specjalnych przedmiotów. Są to m.in. multivitaminowe drinki Dżina, które leczą, srebrne monety, które należy wrzucać do fontann (to taki stary zwyczaj, dzięki któremu spełniają się życzenia) oraz żetony.

Ale nie takie zwykłe żetony, tylko dzinowe, które zapewniają właścicielowi nadnaturalne moce. Tak więc Alladyn biegnie jak szalony, skacze po dachach, za pomocą szabli rozprawia się ze strażnikami, którzy stoją mu na drodze. Kiedy trzeba pokonać większych wojowników, stosuje się manewr polegający na taktycznym obrzucaniu przeciwnika jabłkami, a następnie dobieciu go w walce wręcz. Wszystko pięknie, tylko jabłuszka trzeba kraść ze straganu (oj, niegrzeczny ten Alladyn). A stragany mają taką właściwość, że są pilnowane przez straganiarzy. Bohater musi się więc zakradać, udawać zwykłego



Jak się okazuje, chodzenie po wodzie wcale nie jest takie trudne. Ale jeśli nie chcesz zmoknąć, lepiej uważaj na gejzery wody, które pojawią się zniemacka



Hej, hopsal! Kilka wymachów liną i za chwilę będę na sąsiednim daaaaa...



A może spróbujesz szczęścia w jednorękim bandycie? Wygrana zawsze się przyda

Alladin Nasira's Revenge

gra w Seriale Bajt

199 zł Disney / Sony 1 gracz

• Wykorzystuje Memory card

Grafika Dźwięk Fabryka

• Teksty błędnego Dżina, różnorodność wyzwań

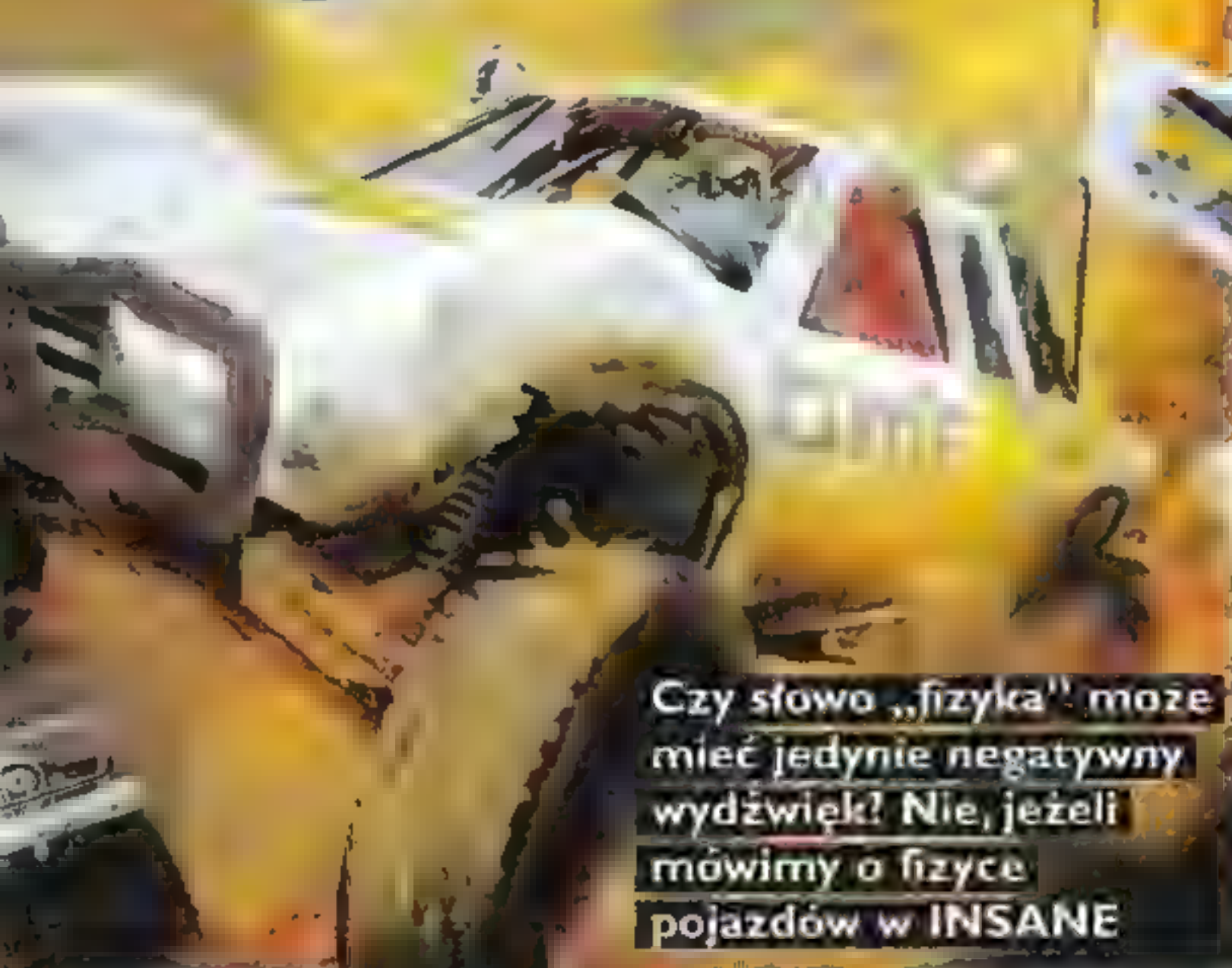
• Kłopotliwe zachowanie się kamery, frustrujące niektóre momenty zręcznościowe

Oglądałeś film? Oglądałeś serial?

Nie znudziło ci się? To właśnie

masz świetną okazję ponownie

spotkać się z Dżinem i Aiem!



Czy słowo „fizyka” może mieć jedynie negatywny wydźwięk? Nie, jeżeli mówimy o fizyce pojazdów w INSANE

INSANE to w wolnym tłumaczeniu „szalony”, „obłąkany”. Autorzy zapowiadali ten tytuł jako jazdę bez ograniczeń, bez zasad, bez dróg. Do tego można jeszcze śmiało dopisać bez emocji i z nienajlepszą grafiką. Widać wyraźnie, że programiści skoncentrowali się prawie wyłącznie na tym, jak powinien zachować się, na przykład, terenowy quad (pojazd przypominający zminiaturyzowany ciągnik) przy wjeździe na równię pochyłą o kącie np. 60 stopni. Nie, nie myśl, że to jest lekcja fizyki. Takie jednak, nieco komiczne, wrażenie można odnieść, grając w najnowszy produkt firmy Codemasters. I w niewielkim stopniu pomaga fakt, że ruchy pojazdów

są dosyć realne. Podobno, aby dopracować ten element, autorzy gry spędzili wiele czasu, jeżdżąc terenowymi samochodami po największych bezdrożach świata. Cel w tym przypadku uświęcił środki i pojazdy w grze zachowują się jak ich rzeczywiste odpowiedniki. Do dyspozycji jest dwadzieścia różnych samochodów, a wśród nich m.in. plażowe buggy, amfibie, quady czy wielkie monster trucki. Każdy z tych pojazdów charakteryzuje się różnymi parametrami takimi jak waga, pojemność silnika czy moc. Początkowo dostępne są też cztery trasy. W sumie jest ich natomiast około trzydziestu i wraz z kolejnymi sukcesami, masz możliwość ich poznania.

W grze, oprócz możliwości beztraskiego jeżdżenia po bezdrożach Afryki

czy skalistym Utah, można także wziąć udział w różnego rodzaju zawodach czy wyścigach. Szkoda jedynie, że programiści zupełnie nie zwracali uwagi na florę i faunę otaczającej ich przestrzeni. Wówczas grafika w grze byłaby o wiele barwniejsza. A tak, ścigając się w Irlandii, będziesz miał wrażenie, że przemierzasz pustynne szlaki gdzieś w Algierii.

Do wyboru masz sześć trybów. Są to: Jamboree, Gate Hunt, Destruction Zone, Off Road Race, Capture the Flag, Return the Flag i Pathfinder. Cechą wspólną wszystkich tych trybów jest to, że twoi przeciwnicy będą za wszelką cenę starali się utrudnić ci życie. Gra jest bowiem próbą połączenia DESTRUCTION DERBY, MOTOCROSS MADNESS i UNREAL TOURNAMENT. Najważniejsze jest to, aby dobrze się wyszaleć. Trzeba przyznać, że w tym elemencie INSANE spełnia bardzo dobrze swą rolę.

Największym z atutów gry jest oczywiście zabawa wieloosobowa. Możesz bowiem zagrać z innymi miłośnikami gontw samochodowych. Zapewne poczujesz dreszczek emocji, gdy nagle, nie wiadomo skąd, maska twojego pojazdu zamieni się w konserwę dla rybek.

INSANE znakomicie nadaje się na odreagowanie stresów po całonocnym pobycie w szkole czy pracy. Możesz wówczas osiągnąć swojego wymarzonego, plażowego bugga i pognać tam, gdzie ci się żywnie podoba. Nic cię przy tym nie ogranicza. Uważaj jednak, gdyż za to błąd może jakis wielbiciel gnecionej blachy, który nie pozwoli ci tak łatwo dotrzeć do celu.



TEST

Wyścig wśród pojazdów pustynnych i wódzich
Jamboree i Gate Hunt to dwa z sześciu trybów gry

Jednak już po kilku godzinach gry
jedyńcy zwycięzcy i przegrani



Nie wystarczy mieć tylko prędkość
Wszystkie pojazdy są supermaszynami

INSANE
Szalone Wyścigi
ok. 100 zł Codemasters / CD Projekt 1-8 graczy
Min. Pentium 233 64 MB RAM, akcelerator
Dźwięk 16-bit 48 kHz
Dobre fizyka pojazdów, dopracowana opcja gry wieloosobowej
Grafika mogłaby być lepsza, zbyt duże wymagania sprzętowe
Gra głównie dla miłośników samochodowych estetyk starych. Może się podobać, ale ma zdecydowanie za duże wady



Tekst: Krzysztof „Kris” Bluj

NIESAMOWITE MASZYNY



Pickup Truck



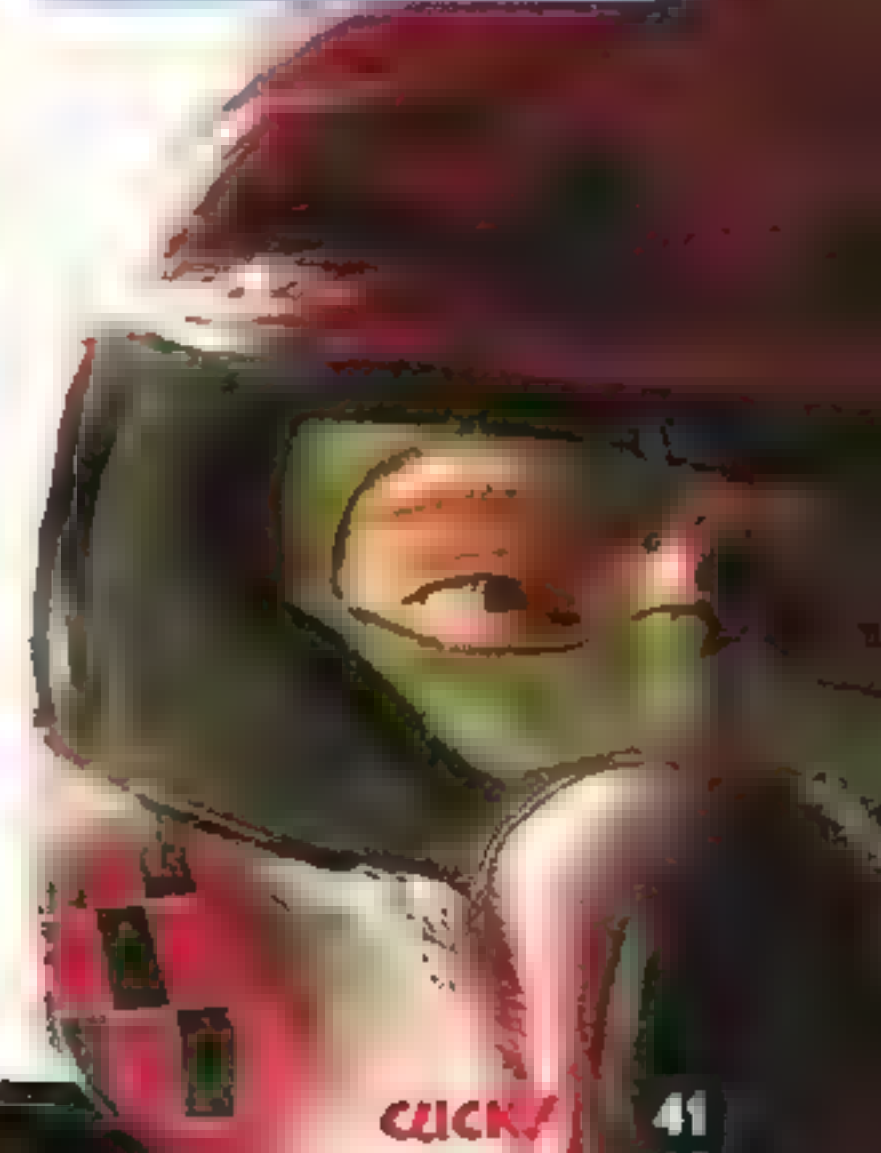
Plażowy Buggy



Quad – Miniciągnik



Wycieczkowy Cairo



Najdłuższa podróż

WERSJA
POLSKA

AKCJA!

W konkursie CLICKA! - firmy CD PROJEKT możesz wygrać ciekawą przygodówkę Najdłuższą Podróż! Nagrodę rozlosujemy wśród osób uczestniczących w naszym wielkim konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Gdyby April Ryan wiedziała, jak potoczy się jej życie i jakie czekają ją przygody, zastanowiłaby się dwa razy, zanim wyruszyłaby na drugą stronę lustra, a raczej ekranu

Wyobraź sobie niesamowitą podróż odbywaną pomiędzy dwoma światami, Stark i Arkadią. Wyobraź sobie wędrówkę na granicy rzeczywistości i fantastycznego zmyślenia, w którym ożywają najdziwniejsze nawet sny Koszmary sennie, w których pojawiają się smoki, gadające drzewa i dzieją się cuda. To wszystko jest możliwe, trzeba tylko mieć odwagę wyjść z domu i wyruszyć w podróż. Najdłuższą podróż życia, podczas której będziesz musiał przywrócić równowagę pomiędzy obydwojema światami, pomiędzy porządkiem i chaosem, nauką a magią.

W taką podróż wyrusza April Ryan, 18-letnia dziewczyna, studentka malarstwa. Na pierwszy rzut oka jej życie nie różni się niczym od tego, jak spędzają czas jej rówieśnicy. April ukrywa jednak straszną prawdę. Każdej nocy nawiedzają ją koszmarnie sny, w których wędruje przez bardzo tajemnicze i niebezpieczne krainy. Czekają tam na nią potwory, a także zadania do wykonania. Przepustką do tego świata okazuje się stary dziwak, Cortez, który zna sny April. To właśnie on uświadamia dziewczynie istnienie innej, fantastycznej krainy, jakże różnej od logicznego świata przyszłości, w której żyje. W Stark króluje przemoc i korupcja, a podstawowe wartości jak przyjaźń czy miłość dawno przestały coś znaczyć. Nic dziwnego więc, że wizje ze snów April budziły u jej pozbawionych sentymentu przyjaciół jedynie wzruszenie ramion.

Gra zachwyca bardzo ładną grafiką i ciekawym pomysłem. Fabuła obfituje w niespodziewane zwroty akcji i naprawdę skomplikowane zagadki. Wędrówka przez fantastyczne krainy tworzy niesamowity klimat, dzięki któremu przygody April naprawdę wciągają i to na wiele godzin. Dobre wrażenie psują pewne niedoróbki graficzne widoczne podczas animacji głównej bohaterki, no i spolszczenie gry. Wprawdzie ogromna ilość dialogów wypowiedzianych po angielsku mogła zniechęcić tych, którzy gorzej radzą sobie z tym językiem, ale ich polskie odpowiedniki wcale nie polepszają sytuacji. Kwestie są drętwe i na dłuższą metę zbyt rozbudowane, zwłaszcza że wybranie jakiegokolwiek sentencji i tak prowadzi do tego samego rozwiązania. Najgorzej, że głosy aktorów, szczególnie wcielających się w rolę April Edyty Olszówki, po prostu drażnią. Szkoda, bo bardzo psuje to przyjemność zabawy

Arkadia, świat magii i czarów, przypomina do złudzenia ten ze snów April. Jest też niebezpieczny

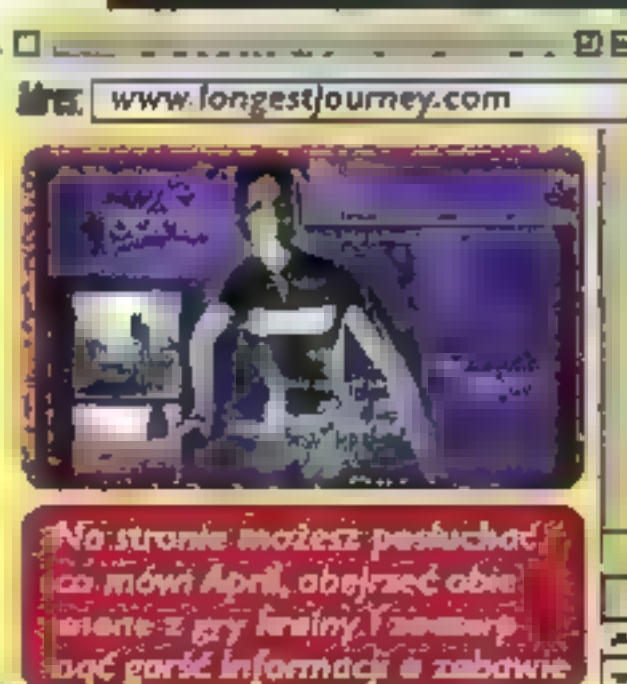
Baśniowa kraina tylko na początku wygląda sielankowo

W Stark życie płynie zwyczajnie. Do czasu, gdy April nie spotka Corteza...

Nad Arkadią zebrały się chmury. Bardzo gęste i czarne i co ty na to?



W pracowni April przygotowuje wystawę malarską. W tych krótkich chwilach nie myśli o snach



No stronie możesz posłuchać co mówi April, obejrzeć obrazy z gry i uzyskać więcej informacji o zabawie

The Longest Journey

Najdłuższa podróż Po Polsku

99 zł Funcom CD Projekt 1 grnia

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium 266, 64 MB RAM, akcel 3D

Grafika Tekst PL Fajda

Grafika wygląda naprawdę dobrze, wspaniale zagadki, świetny pomysł!
Zwizena postać mogłaby być lepiej nieodrobione głosy głównych bohaterów

Prawdziwi miłośnicy przygód będą zachwyceni. No, chyba że nastroj popsuje im denerwująca ścieżka dźwiękowa

PlayStation 2

Użytkownicy poprzedniego modelu PlayStation będą zaskoczeni. Nowa konsola Sony w niczym nie przypomina starszej siostry. Nowa elektronika ukryta wewnątrz doczekała się eleganckiej obudowy

Obudowa

● Zupełnie nie przypomina tej znanej z pierwszej PlayStation. Nie jest większa od przeciętnego laptopa i tylko nieco cięższa od swojej poprzedniczki. Co ciekawe, konsola może pracować zarówno w pozycji pionowej, jak i poziomej. Do zmian na lepsze należy również zaliczyć wysuwającą szufladę na płyty, o wiele lepiej chroniącą laser czytnika niż odchylana kłapka stosowana w pierwszej konsoli.

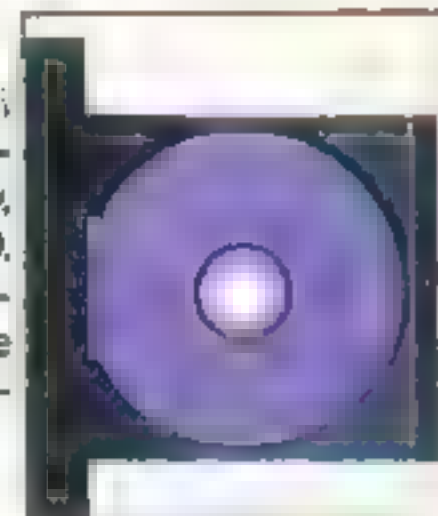


Przycisk wysuwający tacę na płytę CD/DVD

● W PS2 zamontowano czytnik obsługujący zarówno płyty CD (700 MB pojemności), jak i DVD (4.7 GB) przy użyciu tego samego lasera (zmniejsza to koszt produkcji konsoli). Na początku większość gier będzie w formacie CD. Na DVD dostępny jest na razie „Kessen” (o zmaganiach samurajów).

Czytnik DVD-ROM

● Nie mogło go zabraknąć w nowej konsoli Sony. Pojemność krążka zapewnia wystarczająco dużo miejsca nawet na skomplikowane gry, dodatkowo konsola odtwarza też filmy DVD. Posiadacze PlayStation będą też mogli odtwarzać na PS2 swoje ukochane stare przeboje z PSX (oczywiście ten system nie działa w drugą stronę).



Złącza kontrolerów

● Dual Shock 2 Gamepad, czyli oficjalny kontroler PS2, na pewno coś ci przypomina. Tak, to po prostu nieco zmodyfikowany, bardzo popularny pad Dual Shock do PSX. Ma on wbudowaną funkcję wibracji i dwa analogowe minijoystyki. Również przyciski (inaczej niż poprzednio) są analogowe. Dzięki temu pad „wyczuwa”, z jaką siłą naciskasz na przycisk, co jest bardzo przydatne np. w wyścigach czy grach sportowych. Podobno nowy kontroler może rozpoznać do 256 różnych stopni nacisku.
● Choć na obudowie znajdują się tylko dwa porty, do konsoli będzie też można dołączyć multi-pad, który pozwoli na zabawę w cztery osoby.
● Do nowej konsoli ma pasować większość kontrolerów z PSX. Dzięki temu zaoszczędzisz trochę pieniędzy!



Złącza USB

● Uniwersalne złącza, które są obecnie coraz bardziej popularne. Umożliwią one podłączenie do konsoli wielu akcesoriów, np. zestawów do rozpoznawania głosu, specjalnych aparatów cyfrowych, drukarek, głośników i klawiatury. Ta wyliczanka to jednak dopiero początek długiej listy zabawek, które dla PS2 planują różni producenci.

Karty pamięci

● Podobnie jak w starszej konsoli, także w dwójce jako podstawowy nośnik stanów gry stosuje się karty pamięci umieszczane w złączach nad gniazdami kontrolerów. Standardowa karta ma 8 MB pamięci i o wiele szybsze przekazywanie nagranych danych (250 razy).
● W przyszłości możliwe ma być uzupełnienie konsoli o twardy dysk, co może wyeliminować potrzebę korzystania z drogich i stosunkowo mało pojemnych kart pamięci.



Dodatkowe akcesoria

● Na początku twórcy PlayStation 2 planowali wbudowanie w nią modemu umożliwiającego sieciową zabawę (tak jak to umożliwia konkurencyjny Dreamcast). Potem jednak zrezygnowano z tego pomysłu, a modem ma zostać wydany jako dodatkowe wyposażenie (w 2001 roku).
● Podobnie jak w przypadku samej konsoli, także akcesoria po raz pierwszy prezentowane są i najwcześniej wchodzi na rynek w Japonii. Już niedługo mieszkańcy kraju kwitnącej wiśni będą mogli cieszyć się zestawami do rozpoznawania mowy umożliwiającymi sterowanie niektórymi funkcjami gier czy specjalnymi okularami eliminującymi potrzebę posiadania telewizora podczas grania czy oglądania filmów DVD.
● Na pokazach w Japonii prezentowano też podłączony do konsoli twardy dysk i modem umożliwiający sieciowe szaleństwo. Fani cyfrowej fotografii będą mogli drukować zrobione zdjęcia, korzystając z aparatu i drukarki podłączonych do konsoli.

Konsole od lat cieszą się nieustąbną popularnością. Łatwe w obsłudze, niewielkich rozmiarów – w sam raz do grania. Nic więc dziwnego, że ich producenci ostro walczą o klienta...

PlayStation 2

konsola marzeń?



Konsole zdobyły ogromną popularność, zastępując tanie i powszechne komputery domowe, takie jak Amiga czy Atari.

Do ich zakupu zachęca atrakcyjna cena, o wiele niższa niż komputera PC o podobnych możliwościach. Wprawdzie ktoś może powiedzieć, że komputer ma wiele innych funkcji, ale chyba każdy musi przyznać, że wygodą grania (zwłaszcza w gry zręcznościowe) w żaden sposób nie dorównuje konsolom. Zresztą każdy posiadacz PC walczący czy ścigający się na małym 14- czy 15-calowym monitorze będzie z zazdrością patrzył na kolegów posiadających Play-

Station i robiących to samo na 25-calowym ekranie telewizora. Poza tym, aby zacząć grać na PC w świeżo kupioną grę, musisz odczekać sporo czasu. Instalacja, konfiguracja, żmudne ustawianie liczby detali tak, aby gra chodziła płynnie przy jak najlepszym obrazie – to może zająć dobre kilkadziesiąt minut. A w konsoli wkładasz płytę i nic więcej cię nie obchodzi.

Konsola uniwersalna?

Wszystko wskazuje na to, że tak. Pierwsza odsłona PSX miała miejsce w 1994 roku. Od razu zdobyła on

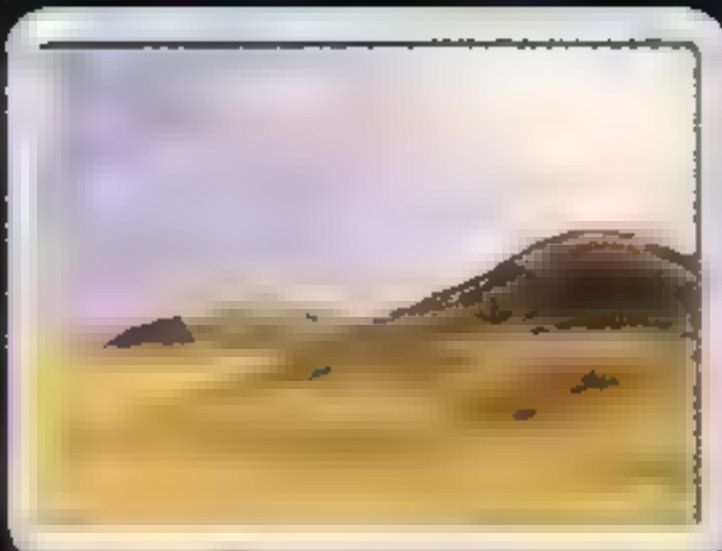
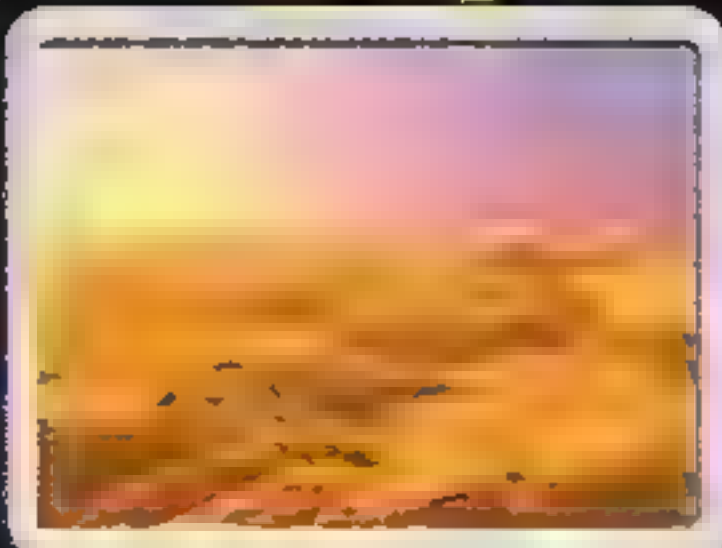
ogromną popularność dzięki niesamowitemu grom i stosunkowo niskiej cenie. W chwili powstania konsola dysponowała mocą i jakością grafiki, o jakiej przeciętny posiadacz PC mógł tylko pomarzyć.

Czas nie stoi jednak w miejscu, komputery – ciągle się rozwijając – powoli przejęły prowadzenie w dziedzinie grafiki, nadal jednak na PSX ukazywała się (i wciąż się ukazuje) ogromna liczba gier. Aby nie zostać w tyle, Sony przygotowało zupełnie nową konsolę – nazwaną oczywiście PlayStation 2 – i zamierza za jednym zamachem opanować kilka rynków. Pierwszą „dodatkową”

funkcją jest możliwość odtwarzania filmów DVD. Jakie korzyści niesie to ze sobą, chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć. Podłączane do telewizora odtwarzacze DVD są bardzo drogie i naprawdę mało osób stać na taki zakup. Natomiast tutaj otrzymujesz to praktycznie jako dodatek do konsoli, bez potrzeby kolejnych wydatków. Posiadacze (obecni bądź przyszli) zestawów głośników do kina domowego

także mogą się cieszyć: PS2 posiada stosowne wyjścia do dźwięku przestrzennego. Kolejnym rozwiązaniem, którego nie może zabraknąć w domowym centrum rozrywki, jest Internet. Tu już, niestety, sprawa wygląda znacznie gorzej. Wprawdzie w Japonii prezentowano PS2 pod

Efekty



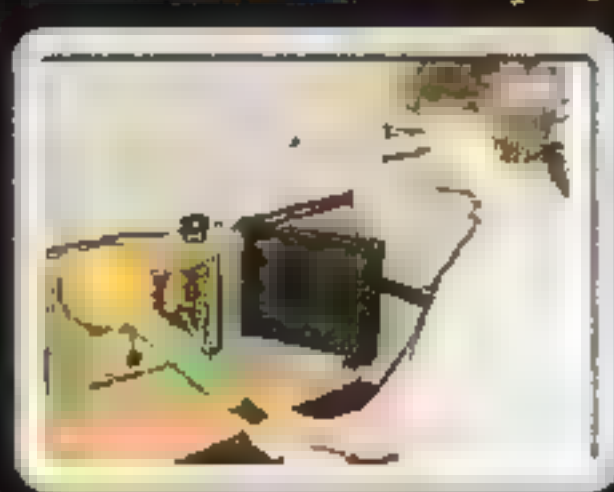
W grach na PS2 mają pojawić się wspaniałe efekty graficzne. Na razie najlepiej prezentują się one na obrazkach promocyjnych...

Grafika



PS2 może w ciągu sekundy pokazać 75 milionów „poligonów” (wielokątów, z których składają się obiekty), a PSX tylko 300 tys.

Małe, a cieszy

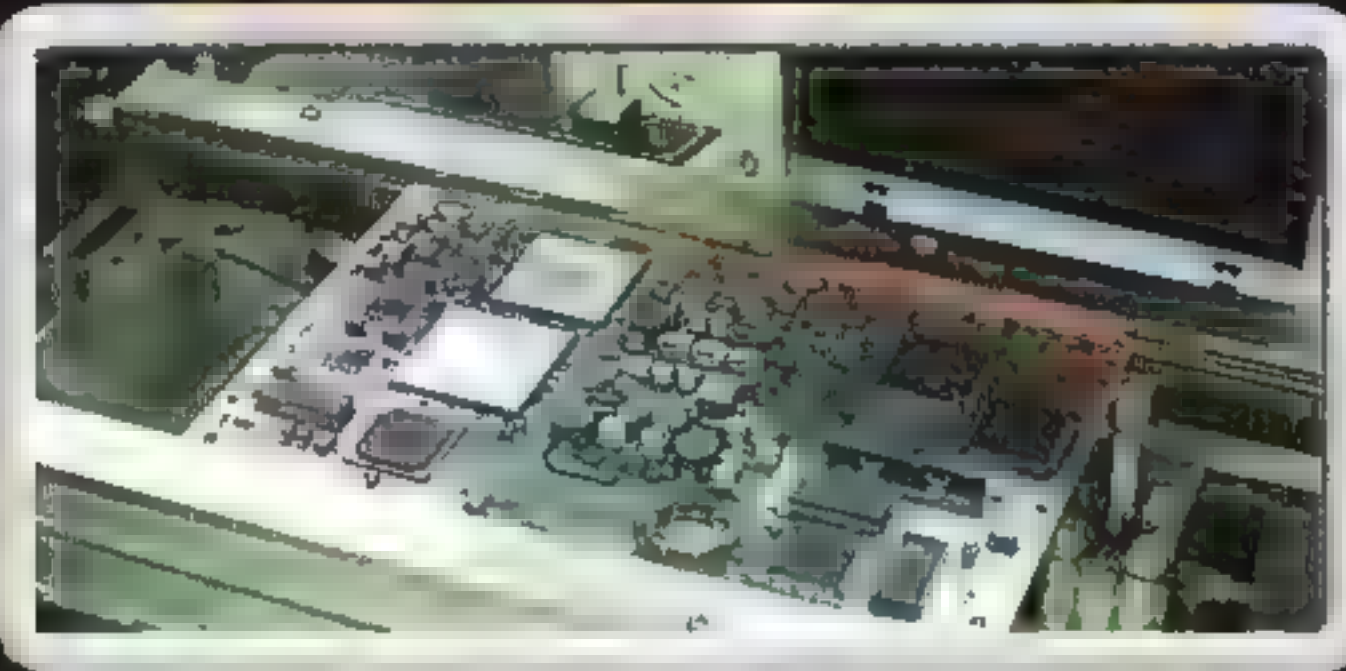


Przez łącza USB można podłączać do konsoli wiele przydatnych urządzeń. Tutaj kamera pozwala na obserwowanie, czy i kto przypadkiem nie dostał się do twojego skarbca.



W grach nie zapomniano także o ładnym przedstawieniu gry cieni i światła. Nie może ich przecież zabraknąć w mrocznych RPG, w podziemiach takich jak to na obrazku.

Najnowsza technologia



Pod względem technologicznym PlayStation 2 jest podobno nawet bardziej zaawansowana niż nowoczesne PC. Jeśli ktoś zna się na elektronice, może to sprawdzić na zdjęciu powyżej.

łączoną do Internetu poprzez modem, ale tak naprawdę nie wiadomo, kiedy takie zestawy trafią do Europy. Jak na razie więc Internet i PlayStation to kwestia przyszłości (pozostaje mieć nadzieję, że niezbyt odległej). W Japonii prezentowano także współpracujący z nową konsolą zestaw drukarki i cyfrowego aparatu fotograficznego. Zrobione zdjęcie przesyła się do konsoli, a następnie po obróbce można je wydrukować. Ciekawie prezentuje się także twardy dysk, na którym można przechowywać zrobione zdjęcia, a także nagrane stare gry i dodatkowe poziomy ściągnięte z Internetu.

Marzenie każdego konsolowca

Druga PlayStation zamknięta jest w ciemnej, nowoczesnej obudowie, w ogóle niepodobnej do tej znanej z pierwszej konsoli. Nową obudowę można ustawić zarówno w pozycji pionowej, jak i poziomej. Co ciekawe, logo ze stylizowaną literą P można obracać tak, aby zawsze pasowało do aktualnej pozycji urządzenia. Wnętrze obudowy kryje bardzo wyrafinowaną technikę. Całością pracy konsoli zarządza pierwszy w 100% 128-bitowy procesor nazwany Emotion Engine, zaprojektowany wspólnie z firmą Toshiba. Pracuje on z częstotliwością 300 MHz. Aby zapewnić pełną kompatybilność ze starszymi grami, Emotion Engine ma wbudowany kompletny procesor pierwszej PlayStation. Za tworzenie grafiki od-

powiedzialny jest specjalny układ – Graphics Synthesizer (150 MHz) dysponujący 4 MB RAM. Konsola posiada 32 MB ultraszybkiej pamięci operacyjnej (według producentów 4 razy szybszej niż obecnie standardowa w komputerach pamięć PC-100). Układ dźwiękowy posiadający 2 MB pamięci zapewnia dźwięk o jakości płyty kompaktowej. Jak większość stacjonarnych odtwarzaczy DVD, konsola potrafi generować dźwięk przestrzenny w formacie AC-3 lub DTS (Digital Theatre System) i może współpracować z zestawem kina domowego (5 głośników + subwoofer).

Nowe dziecko Sony to prawdziwy gigant. Jego możliwości mogą zawstydzić niejednego posiadacza PC dumnego ze swojej maszyny. Zaprojektowane gry prezentują się naprawdę znakomicie, a na nowej konsoli powinny działać także przeboje z pierwszej PlayStation. Do tego jeszcze możliwość odtwarzania DVD, a w przyszłości być może także Internet i inne zastosowania. Pozostaje zbierać pieniądze i czekać aż konsola trafi do wszystkich polskich sklepów, bo na razie z jej kupnem jest spory kłopot.

Rodzaj nośnika	PlayStation	PlayStation 2
PlayStation 2 CD	rozpoznaje	rozpoznaje
PlayStation 2 GD	nie rozpoznaje	rozpoznaje
DVD	nie rozpoznaje	rozpoznaje
Audio CD	rozpoznaje	rozpoznaje

Co ile kosztuje?

Konsola PlayStation 2	605 zł
Konsola PlayStation 2	2700 zł
Gry dla PSX	69 - 155 zł
Gry dla PS2	250 zł

ceny orientacyjne

AKCJA!

W konkursie CLICK! i Emty CREATIVE może
się wygrać kartę graficzną GeForce 2 MX, kartę
dźwiękową SoundBlaster Live oraz GamePad
Cobra! Nagrodę rozdajemy wśród osób
uczestniczących w naszym konkursie
świątecznym (szczegóły znaj-
dziesz na stronach
84-86)

Święta to okres, przed którym
najczęściej dokonuje się
zakupów sprzętu. Co wybrać,
by nie zbankrutować? Obejrzyj
nasz cennik



NAPĘDY

Tanie	190 zł	CD-ROM Samsung 48x
Średnie	450 zł	DVD-ROM CyberDrive 8x
Wysokiej klasy	700 zł	DVD-ROM Pioneer 16x



MONITORY

15 cali	800 zł 1100 zł	LG 575 (1280x1024) Sony E 100 (1280x1024)
17 cali	1100 zł 1700 zł	LG 775 (1280x1024) Sony E200 (1600x1200)



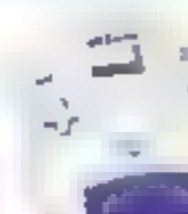
KONTROLERY

Joystick	120 zł	Gravis Destroyer Xtreme
Pad	45 zł	Super Mito PC
Kierownica	350 zł	PS Twin Turbo Deluxe
Kierownica Force Feedback	500 zł	Logitech Formula Force GP



NINTENDO 64

Konsola	600 zł
Kontroler	120 zł
Karta pamięci	80 zł



SEGA DREAMCAST

Konsola	950 zł
Kontroler	150 zł
Karta pamięci	150 zł



SONY PLAYSTATION

Konsola	600 zł
Kontroler	100 zł
Karta pamięci	100 zł



GOTOWE ZESTAWY

Tani	2800 zł	Cyrix 500 MHz, 64 MB RAM, 10 GB HDD, Riva TNT II 16 MB, monitor 15 cali, CD-ROM
Standard	3500 zł	Duron 700 MHz, 128 MB RAM, 15 GB HDD, Riva TNT II 32 MB, monitor 15 cali, CD-ROM
Wysokiej Klasy	5000 zł	Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 20 GB HDD, GeForce 2 32 MB, monitor 17 cali, DVD-ROM



PLYTY GŁÓWNE

Tanie	400 zł 550 zł	Acorp 61A 83B - Socket 370 (Celeron, PIII) Clayton CVK911 - Socket A (Duron, Athlon)
Średnie	650 zł 750 zł	Abit VH6 - Socket 370 Aopen AK33 - Socket A
Wysokiej klasy	900 zł 900 zł	Asus CUSL2 - Socket 370 Abit KT7-100 - Socket A



PROCESORY

Tanie	280 zł 370 zł	VIA Cyrix 500 MHz - Socket 370 AMD Duron 600 MHz - Socket A
Średnie	570 zł 440 zł	Intel Celeron 667 MHz - Socket 370 AMD Duron 700 MHz - Socket A
Wysokiej klasy	1100 zł 1300 zł	AMD Athlon 750 MHz - Socket A Intel Pentium III 800 MHz - Socket 370



KARTY MUZYCZNE

Tanie	70 zł 60 zł	Zoltrix Night in Gole (PCI, 4 kanały) Sound Forte PCI
Średnie	150 zł 199 zł	Sound Blaster 128 PCI Diamond Monster Sound MX 300
Wysokiej klasy	250 zł 450 zł	Aureal Vortex 2 Superquad Sound Blaster Live Player



SKANERY

Tanie	300 zł	Acer 340P (port drukarki)
Średnie	590 zł	Plustek PT 12 (USB)
Wysokiej klasy	800 zł	Plustek U 24 (USB)



DRUKARKI

Tanie	350 zł	Epson Stylus Color 480 (atramentowa, kolor)
Średnie	680 zł	Hawlett Packard Desk Jet 840 C (atramentowa, kolor)
Wysokiej klasy	900 zł	Hawlett Packard Desk Jet 930 C (USB, atramentowa, kolor)



TWARDE DYSKI

Tanie	550 zł 580 zł	Seagate 10 GB Fujitsu 10 GB
Średnie	700 zł 750 zł	Fujitsu 20 GB Caviar 20 GB
Wysokiej klasy	1075 zł 1300 zł	Caviar 40 GB IBM 45 GB

Nowe gry i programy zaskakują coraz
wspanialszymi możliwościami. Niesamowita
jakość wyświetlanego obrazu
i odtwarzanego dźwięku wiąże się jednak
z megahercami, o które należy wzbogacić
komputer. Aby ciągle być „na fali”, trzeba nie-
ustannie ulepszać swój sprzęt. A mimo licz-
nych obniżek, jego ceny nadal są wysokie.
Dlatego decyzję o zakupie najlepiej przemy-
śleć kilka razy. Zanim w zamęcie świątecznych
zakupów wybierzesz GeForce 2 GTS, pomyśl,
czy nie wystarczy ci o połowę tańsza wersja
MX, która ma podobne możliwości.

My zaś ze swej strony życzymy wszystkim
czytelnikom znalezienia pod choinką gigaher-
cowych Athlonów i 64 MB GeForce 2 Ultra!
Wesołych Świąt!

POKÉMON

Gotta catch 'em all!



SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!

Pokemony teraz na twoim Game Boy u.
Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami
Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokemonów.



GAME BOY COLOR



Nintendo

Dystrybutor



AKCJA!

W konkursie CUCKA, firmy LEGO możesz wygrać dwa świetne zestawy klocków LEGO! Wszystkie informacje na temat zasad konkursu znajdziesz na stronie 84-85 w Wielkim Smęku. Wzrost konkursu znajdziesz na stronie 84-85 w Wielkim Smęku.

Kamera

LEGO

Kiedyś klocki Lego były fajną zabawką dla dzieci. Teraz zestawy Mindstorms mogą zadowolić nawet najbardziej wybrednych miłośników techniki! Nie wierzysz? Zobacz tylko jaką ładną kamerka!

Lego Vision Command przypomina zwyczajną kamerę internetową, ale wykonana jest z modnego ostatnio (utrzymanego w stylistyce iMac), półprzezroczystego tworzywa. Jak każdy członek wielkiej rodziny Lego ma oczywiście obowiązkowe wgłębienia i wypustki umożliwiające montaż innych elementów. Całość podłącza się do komputera poprzez coraz popularniejsze złącze USB, dzięki czemu kamera nie wymaga dodatkowego źródła energii. Po instalacji otrzymasz dostęp do dwóch różnych programów. Pierwszy umożliwia wykorzystanie wszystkich „zwykłych” funkcji kamery. Po uruchomieniu aplikacji wyświetli się widok „na żywo” wprost z obiektywu, a odpowiednie funkcje umożliwią zapisanie obrazu

w postaci pliku graficznego (maksymalnie w rozdzielczości 640x480) bądź nagranie krótkiego filmu. Mimo że jakość otrzymanych obrazów nie jest zbyt wysoka, to jednak wystarcza do prostych, amatorskich zastosowań. Do tego wykonane zdjęcia i filmy można od razu przesać na podany email, korzystając

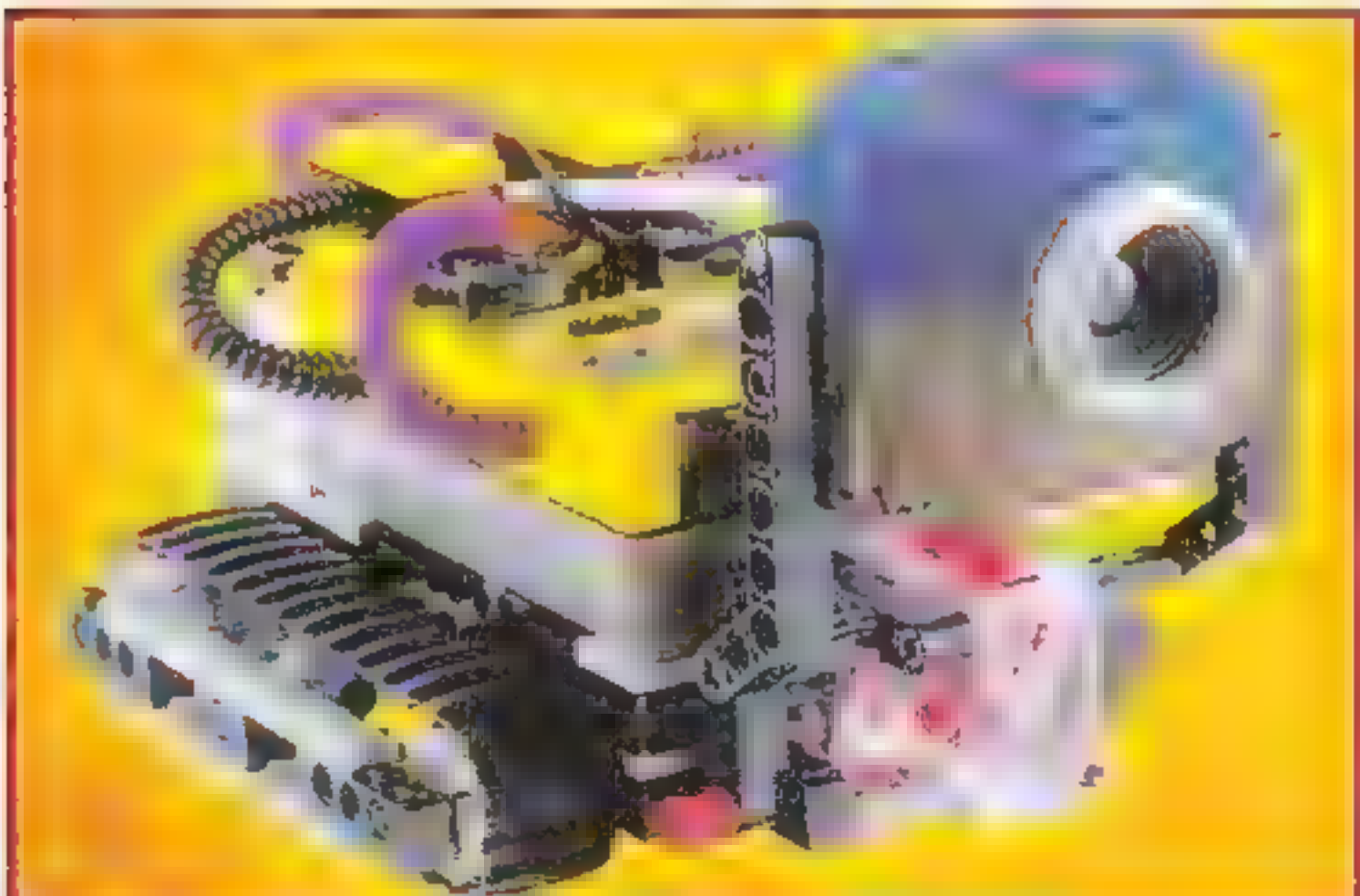
z opcji poczty filmowej. Lubiący eksperymentować z obrazem mogą „na żywo” uzyskać efekty odbicia lustrzanego bądź odwrócić obraz do góry nogami. Po zapisaniu pliku można jeszcze podreżusować przy pomocy dołączonego programu graficznego (i od razu można wyglądać np. jak Rambo). Jeżeli zaś jesteś zapałonym biologiem, lubiącym nagrywać wzrost roślin lub filmowcem-amatorem, to możesz wykorzystać opcję nagrywania animacji. Kamera automatycznie przechwyci klatkę co określony czas, a tobie pozostanie jedynie cieszyć się efektami. Oczywiście zastosowanie dla kamery LEGO znajdą też fanatycy elektronicznych zabezpieczeń. Odpowiednia opcja umożliwia rozpoczęcie monitorowania przestrzeni przed kamerą. Każdy ruch powoduje nagranie krótkiego filmiku i uruchomienie alarmu. W zależności od upodobań właściciela może to być syrena alarmowa, odgłos policyjnego koguta czy tradycyjne szczekanie psa. A wtedy strzeżcie się złodzieje!

jeszcze bardziej inteligentne. Bardzo długi kabel łączący kamerę z komputerem pozwala na budowanie samobieżnych robotów, a następnie wysyłanie ich na misje zwiadowcze, bez potrzeby ruszania się sprzed komputera (można np. sprawdzić, czy siostra da jej okupuje telewizor). Kamera LEGO jest idealnym uzupełnieniem zestawu konstruktora robotów. Dodatkowe funkcje znacznie zwiększają możliwości robotów, a co za tym idzie radość z ich konstruowania i budowania. Jeśli posiadasz już klocki LEGO Mindstorms, a zamierzałeś kupić kamerę internetową, to Vision Command został stworzony specjalnie dla ciebie!

Uwaga mieszkańcy Warszawy i okolic! Pokaz nowych klocków odbędzie się 8 i 9 grudnia w Salonie Multimedialnym Extrapole (Centrum Handlowe Janki).

Kamera z klockami

Drugi program wykorzystuje przynależność kamery do rodziny Lego. Podobnie jak w przypadku Mindstorms, także tutaj programy sterujące kamerą tworzy się na ekranie komputera przy użyciu specjalnych klocków-bloków, reprezentujących określoną czynność bądź zachowanie. Umożliwia to np. określenie, po jakim czasie od wykrycia ruchu ma być uruchomiony alarm bądź ustawienie kilku rodzajów dźwięku w zależności od tego, z której strony kamery pojawił się obiekt. Roboty dodatkowo wyposażone w kamerę zaczynają oferować nowe możliwości. Potrafią np. odróżniać kolory czy też śledzić obiekt poruszający się po stole. Dzięki elektronicznemu oku stają się

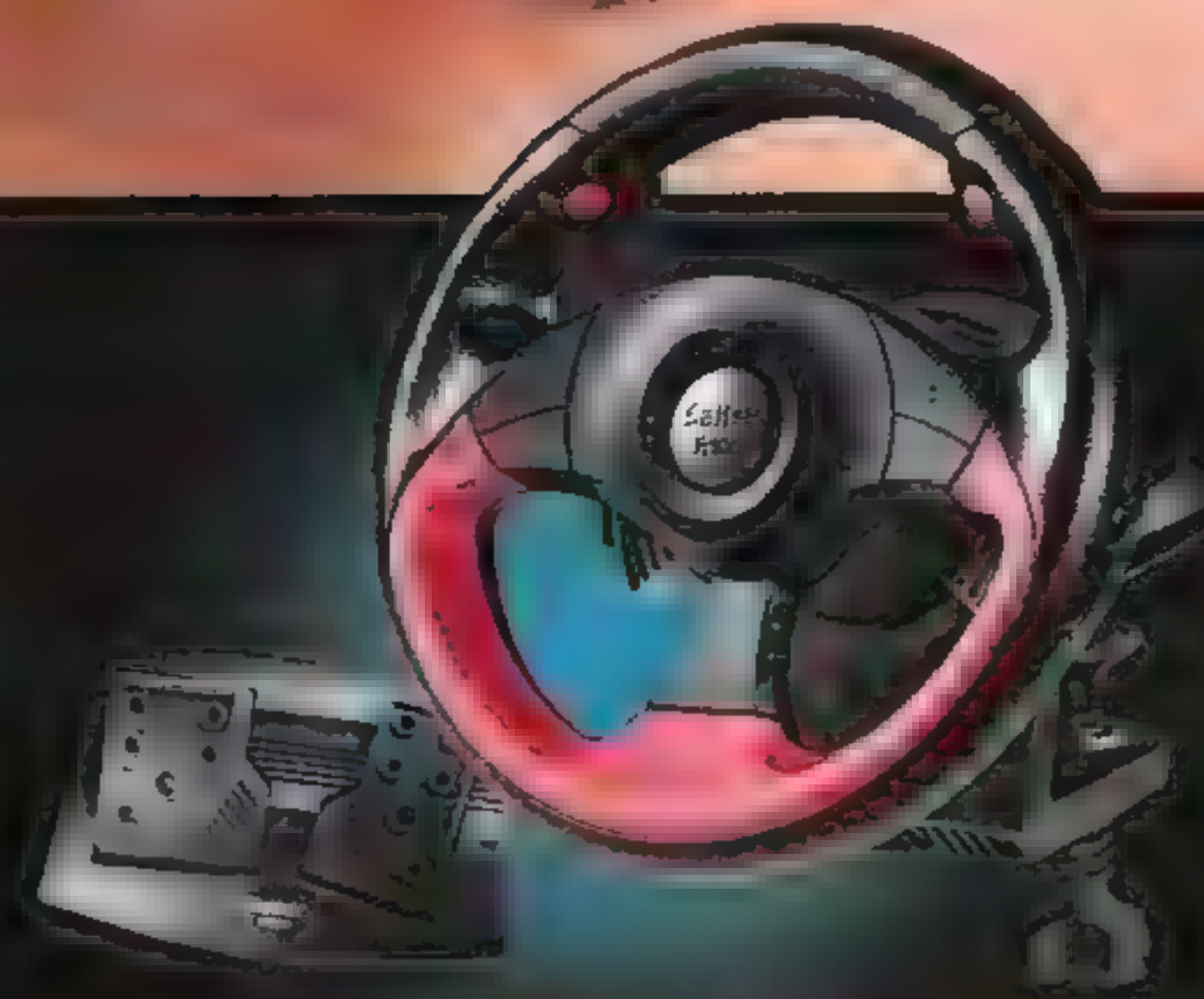


Kamera przypomina... wielki klocek LEGO i świetnie pasuje do pozostałych, standardowych elementów zestawu





P750
Pad z przepustnicą*



R100
Kierownica z pedałami*



Cyborg 3D Pad
Wielofunkcyjny,
programowalny pad*



Saitek

Perfekcja Kontroli

www.saitek.com

Kupon
darmowy

Po dwóch częściach naszego kursu powinieneś znać już wiele tajników programowania. Teraz przyszedł więc czas na zrobienie paru pętli i poznanie kilku obiektów. I bynajmniej nie chodzi tutaj o zabawę w Wesołym Miasteczku...

Krótki Kurs Programowania

część 3

Część 1: Podstawy najważniejszych języków programowania

Część 2: Miniporadnik programowania w języku JavaScript

Część 3: Obiekty, pętla i funkcje w JavaScript



INFO

Czego ci trzeba?

Podobnie jak poprzednio, będziesz potrzebować dwóch programów. Jednego edytora tekstu (np. Notatnika z Windows) i jednej przeglądarki internetowej. Może to być zarówno Internet Explorer, jak i Netscape Navigator. Na początku otwierasz edytor tekstu i piszesz w nim treść programu. Następnie zapisujesz plik z rozszerzeniem .html i otwierasz go przeglądarką. Edytor tekstu również pozostawiasz otwarty, gdyż w przypadku znalezienia błędów wystarczy sprawdzić treść programu i po ich wykryciu poprawić i zapisać plik. Potem należy odświeżyć stronę w przeglądarce i gotowe.

Rozpoczyna się trzecia runda naszego kursu. Do tej pory zapoznałeś się z różnymi językami programowania i dowiedziałeś się, co to jest kompilator, interpreter oraz debugger. Następnie poznałeś podstawy języka JavaScript używanego do tworzenia pewnych efektów na stro-

nach internetowych. Wiesz już, do czego służą zmienne, komentarze i operatory. Potrafisz poprosić użytkownika o wpisanie czegoś i wyświetlić napis na ekranie. Nadszedł czas, aby dowiedzieć się, co to są pętla i do czego służą. Oprócz

tego zapoznasz się z instrukcją warunkową oraz z funkcjami. Są to podstawowe elementy w niemalże każdym współczesnym języku programowania. Bez ich opanowania nie ma mowy o pisaniu poważnych programów. Te rzeczy na początku mogą wydawać się

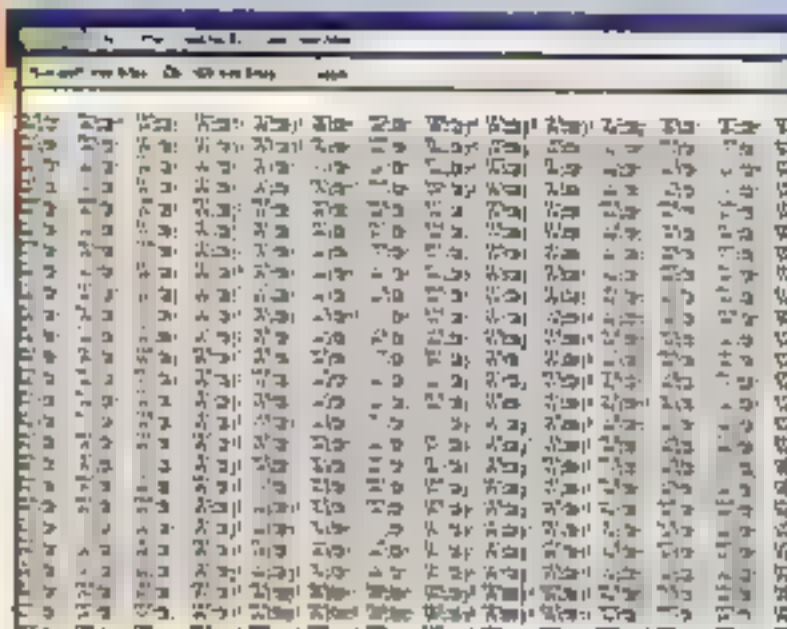
trudne, ale gdy raz się je opanuje, nigdy się nie zapomina, jak ich używać. Poza tym zasada ich stosowania jest identyczna w różnych językach, niezależnie od tego, czy będzie to C++, Pascal czy JavaScript. Mogą się nieco różnić w zapisie, ale zawsze działają w ten sam sposób.

Pętla FOR

Program – koszmarny informatyka: nic nie robi, tylko pisze ciągle to samo!

Kod źródłowy

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
for(i=0; i<1000; i=i+1){
    document.write("Witaj! ");
}
//Po prostu pętla FOR, która wypisze
słowo "Witaj!" 1000 razy.
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



Bardzo często chcesz powtórzyć jakąś instrukcję, np. wyświetlić wyraz „Witaj!”, wiele razy pod rząd. Umieszczenie w programie kilkuset takich instrukcji byłoby męczące. Na szczęście istnieją pętle! Dzięki nim można wykonać coś takiego automatycznie, gdyż pozwalają one powtórzyć ciąg instrukcji dowolną ilość razy lub do spełnienia warunku.

- Jedną z prostszych jest pętla FOR. Zaczyna się ona od słowa for, następnie w nawiasach okrągłych () podaje się parametry pętli, a na końcu w nawiasach sześciennych {} umieszcza się instrukcje, które mają być wykonywane (mówi się, że takie instrukcje wykonują się w pętli FOR).
- Pętla FOR wymaga podania trzech parametrów. Pierwszy oznacza, jaka wartość będzie nadana specjalnej zmiennej na początku pętli. Drugi parametr mówi, jak długo będą wykonywane instrukcje pętli. Trzeci – jak będzie się zmieniać owa zmienna. Ta specjalna zmienna zazwyczaj oznaczana jest jako „i”, co stanowi skrót od słowa iteracja (powtórzenie). Pętla FOR jest więc cza-

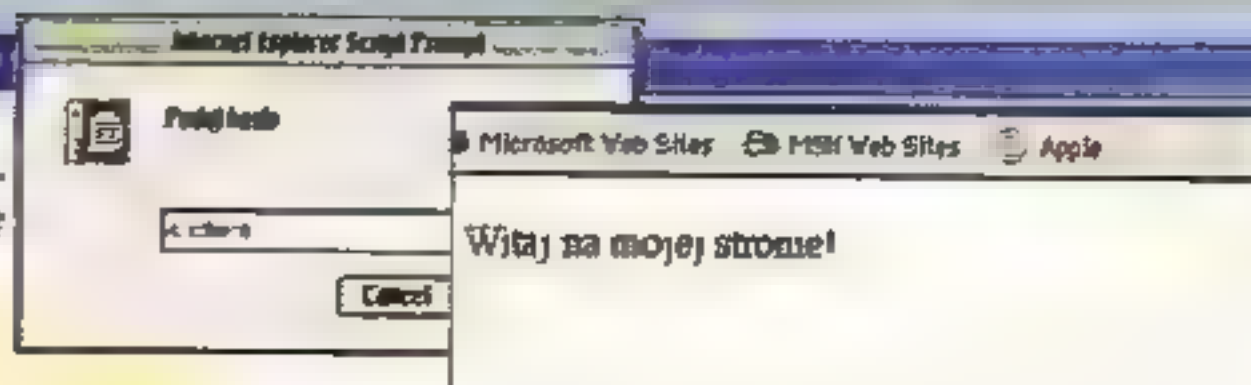
sami nazywana pętlą iteracyjną. W naszym przykładzie zmiennej „i” nadano na początku wartość 0. Drugi parametr oznacza, że instrukcje pętli będą wykonywane dopóki „i” będzie mniejsze od 1000. Ostatni parametr oznacza, że po każdym wykonaniu pętli wartość „i” zwiększy się o jeden. Po podaniu parametrów otwórz nawias sześcienny i napisz instrukcje, które mają być wykonane w pętli. W naszym przykładzie jest to tylko jedna instrukcja, ale może być ich więcej. Każdą taką instrukcję pisz w osobnej linii i na początku dodaj spację – tak jest czytelniej. Na koniec zamknij nawias sześcienny i pętla jest gotowa. Po uruchomieniu programu zostanie wypisane na ekranie słowo „Witaj!”. Następnie zmienna „i” zwiększy się o jeden, a ponieważ będzie mniejsza od 1000, słowo „Witaj!” zostanie wypisane jeszcze raz. Zmienna „i” znowu się zwiększy i tak w kółko, aż osiągnie wartość, która nie jest mniejsza od 1000.

- Przy drugim parametrze pętli możesz użyć różnych warunków. Zmienna „i” jest liczbą i dlatego możesz ją np. porównać „==” lub sprawdzić, czy jest mniejsza „<” albo większa „>”. Możesz też dać warunek, żeby „i” było różne od jakiejś liczby „!=”.
- Jeśli pętla FOR zostanie źle napisana, to może się wykonywać bez końca. Na to trzeba bardzo uważać!

Jeśli znasz hasło, wejdiesz na stronę

Kod źródłowy

```
<HTML><BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
haslo=prompt("Podaj hasło","");
while(haslo!="Click"){
  alert("Nie znasz hasła!");
  haslo=prompt("Podaj hasło","");
}
</SCRIPT>
<p>
Witaj na mojej stronie!
</p></BODY></HTML>
```



Pętla WHILE to drugi rodzaj pętli, różniący się nieco od pętli FOR. Jest ona stosowana do powtarzania instrukcji, dopóki nie zostanie spełniony pewien warunek – np. naciśnięcie klawisza albo wpisanie odpowiedniego słowa. Tak zresztą będzie w tym przypadku. Przy pomocy pętli WHILE zablokujesz dostęp do strony osobom nieznającym hasła.

• Najpierw musisz poprosić o hasło. Napisz więc znaną już instrukcję prompt(), wstawiając w nią tekst „Podaj hasło”. To, co zostanie wpisane przez osobę odwiedzającą twoją stronę, musisz gdzieś zachować, więc przyporządkuj podanej odpowiedzi zmienną hasło. Teraz zastosuj pętlę WHILE. Dopóki jako hasło nie zostanie podane słowo „Click”, będzie wyświetlany komunikat informujący, że hasło jest niewłaściwe.

• W JavaScript pętla WHILE składa się z następujących części. Najpierw jest słowo WHILE, które informuje komputer, że właśnie zaczynasz pętlę. Następnie w nawiasie okrągłym podany jest warunek. Dopóki nie zostanie on spełniony, pętla się nie skończy. W tym przypadku jest to While(haslo!="Click"), co należy czytać: Dopóki zmienna hasło ma wartość różną niż Click, wykonuj instrukcję pętli. Oczywiście instrukcje pętli musisz wpisać w nawiasie sześciennym. Tak długo, jak zmienna hasło będzie zawierała coś innego niż słowo Click, będzie wyświetlany na ekranie komunikat o niewłaściwym hasle. Gdy zostanie ono podane poprawnie, pętla przestanie działać. Program przejdzie do następnej instrukcji, czyli w tym przypadku do wyświetlenia na stronie napisu powitalnego.

• Jeśli warunek pętli zostanie spełniony już za pierwszym razem, to instrukcje nie zostaną wykonane ani razu! Bardzo łatwo to sprawdzić, podając poprawne hasło, gdy program poprosi o nie po raz pierwszy.

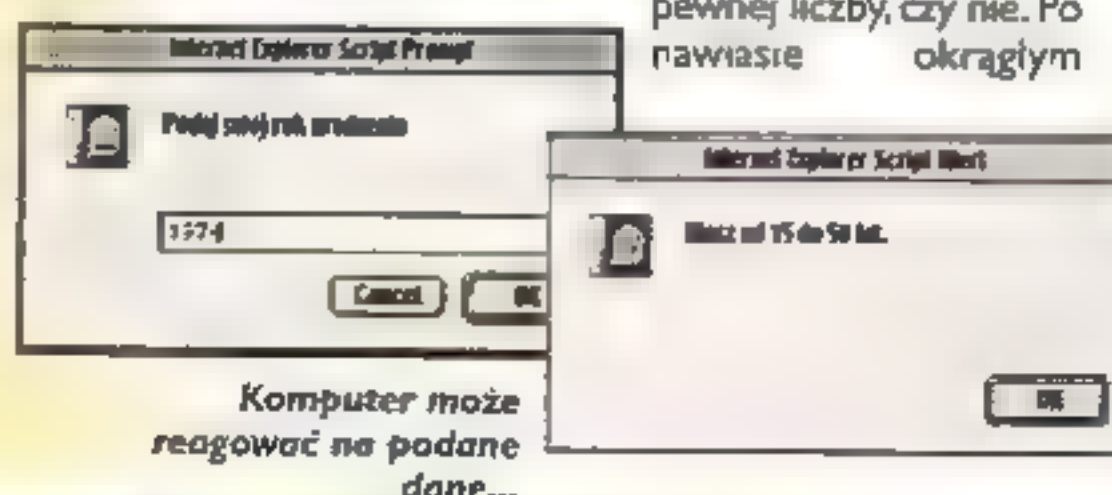
Instrukcja warunkowa

Kod źródłowy

```
<HTML><BODY><SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
rok=prompt("Podaj swój rok urodzenia","");
if(rok < 1863){ //wiecej niz 137
  alert("Ale jesteś stary...");
} else if (rok < 1950){
  alert("Masz ponad poł wieku!");
} else if (rok < 1985){
  alert("Masz od 15 do 50 lat.");
} else if (rok < 1994){
  alert("Jestes całkiem młody.");
} else { //mniej niz 5 lat
  alert("To ty umiesz juz czytac?");
}
</SCRIPT></BODY></HTML>
```

Zapoznasz się teraz z instrukcją znaną jako instrukcja warunkowa. Prawdziwe programowanie nie mogłoby istnieć, gdyby nie ona. W odróżnieniu od pętli, instrukcja warunkowa wykonywana jest tylko raz.

• Konstrukcja instrukcji warunkowej jest bardzo prosta. Na początku piszesz if, a następnie w nawiasie okrągłym warunek, np. jakaś zmienna musi być równa podanej liczbie albo ma zawierać jakieś określone słowo. W tym przykładzie użyto kilku takich instrukcji warunkowych, służących do sprawdzenia, czy zmienna rok ma wartość mniejszą od pewnej liczby, czy nie. Po nawiasie okrągłym



Komputer może reagować na podane dane...

otwórz nawias sześcienny i napisz w nim instrukcję. Jeśli warunek będzie spełniony, to ta instrukcja zostanie wykonana, lecz jeśli warunek nie zajdzie (nie zostanie spełniony), to zostanie ona zignorowana. Po nawiasie sześciennym widnieje słówko else – instrukcja wpisana po nim zostanie wykonana, jeśli warunek nie był spełniony. Jeżeli nie wpiszesz else (a możesz), to po sprawdzeniu warunku, jeśli nie zostanie on spełniony, program po prostu ruszy dalej. Instrukcję if(X){Y} else Z należy rozumieć w ten sposób: „Jeżeli spełniony jest warunek X, to wykonaj instrukcję Y, a jeśli nie, to wykonaj instrukcję Z”. Natomiast if(X){Y} Z (bez else) trzeba czytać: „Jeśli spełniony jest X, to wykonaj Y, a potem niezależnie od wszystkiego i tak zrób Z”. W drugim przypadku Z zostanie wykonane zawsze, a w pierwszym tylko, jeśli X nie jest spełnione.

• Możliwe jest łączenie kilku instrukcji warunkowych w jeden długi ciąg. Dokładnie coś takiego wykonałeś w tym przykładzie: sprawdzony jest warunek i albo wykonywana jest instrukcja, albo sprawdzany kolejny warunek.

Funkcje

Kod źródłowy

```
<HTML><BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
//Definiujemy funkcje przeliczajaca
//stopnie Celsjusza i Fahrenheita
function cels_fahr(Celsjusz){
  Fahrenheit=(Celsjusz * 1.8) + 32;
  return(Fahrenheit);
}
//wywołanie funkcji
alert("100 stopni C to "
+ cels_fahr(100) + " stopni F");
</SCRIPT>
</BODY></HTML>
```

Funkcja to pewien zbiór instrukcji, które często używane są razem. Jeśli nadasz mu jedną nazwę, nie będziesz musiał uruchamiać każdej z nich z osobna, gdy będziesz potrzebował użyć wszystkich tych instrukcji. Wystarczy wtedy wpisać tylko nazwę funkcji, w której zostały one umieszczone. Inaczej mówiąc: funkcja to bardzo mały program (nazywany często podprogramem), który wykonuje się w środku innego programu. Każdy użytkownik może sam sobie napisać funkcje użyteczne w jego programie.

• Powiedzmy, że piszesz program odczytujący temperaturę. Może być ona podawana w stopniach Celsjusza albo Fahrenheita. Napisz więc funkcję, która będzie przeliczała jednostki. Najpierw trzeba funkcję zadeklarować. Zrobisz to, pisząc słowo function, a następnie jej nazwę. Nie może to być słowo już używane np. jako nazwa zmiennej albo innej funkcji. Po nazwie otwierasz nawias okrągły i podajesz, jakich parametrów będzie wymagać ta funkcja. Jeżeli nie potrzebuje ona żadnych, to od razu zamykasz nawias (tak jest np. w prompt()).

Jeśli potrzebuje kilku, to piszesz nazwy zmiennych, pod którymi zostaną podane parametry. W tym przykładzie w nawiasie pojawia się słowo Celsjusz, co

oznacza, że funkcja ta będzie wymagała jednego parametru przypisywanego zmiennej celsjusz. Jak zwykle po nawiasie okrągłym otwierasz sześcienny i piszesz w nim treść funkcji. Może to być jedna lub kilka instrukcji używających podanych przed chwilą parametrów. W przykładzie pojawiają się tylko dwie. Pierwsza to fahrenheit=(celsjusz*1.8)+32 odpowiadająca za przeliczenie stopni Celsjusza na stopnie Fahrenheita. Druga instrukcja jest bardzo ważna. Powinna się ona zawsze znajdować na końcu, ponieważ odpowiada za przekazanie obliczonej wartości. W jej nawiasie umieszczasz zmienną, która ma zostać przekazana. Jeżeli później uruchomisz tę funkcję, pisząc jej nazwę wraz z parametrem, to odpowiednia wartość zostanie zwrócona (przekazana) tylko jeśli w treści funkcji jest return().

• Funkcje nie muszą zwracać wartości. Ich zadaniem może być np. wypisywanie czegoś na ekranie, w podobny sposób, jak czyni to document.write().

• Pisanie i używanie funkcji może na początku sprawiać pewne problemy, ale jest to element, który trzeba opanować, aby zostać programistą. Bardziej skomplikowane języki programowania, jak np. C++, używają funkcji w o wiele szerszym zakresie i napisanie bez nich dłuższego programu jest bardzo uciążliwe.



Korzystając z funkcji, można przeliczać jedne jednostki na inne

Witaj w świecie podglądaczy... mikroskop Intela

Lista urządzeń zewnętrznych współpracujących z komputerem jest naprawdę ogromna. Oprócz zwyczajnych drukarek czy skanerów, dostępne są też aparaty cyfrowe, kamery i inne urządzenia. Dzięki firmie Intel do tego zestawu dołączył także... mikroskop

INFO

Z czego składa się mikroskop Intela?



Dzięki przyciskowi możliwe jest sfotografowanie oglądanego na ekranie komputera obiektu

Używając pokrętle możesz w zależności od potrzeb powiększać lub pomniejszać badany przedmiot

W tej części znajduje się cały mechanizm mikroskopu np. elementy optyczne

Podstawa, na której umieszcza się przeznaczone do wnikliwej analizy preparaty



potrzebnej energii mikroskop pobiera z gniazda, do którego został podłączony. Pozwala to zmniejszyć liczbę kabli

Intel Play zewnętrznie przypomina zwyczajny mikroskop znany wszystkim z lekcji biologii. Wyprawdzie ciężko dopatrzeć się na nim okularu służącego do obserwacji, ale posiada on charakterystyczny kształt. U góry obudowy umieszczono przycisk działający podobnie jak jego odpowiednik montowany w kamerach internetowych. Gdy chcesz uwiecznić to, co dzieje się pod mikroskopem i co widzisz na ekranie, naciskasz go i otrzymujesz gotowy pik zapisany na twardym dysku. Niżej umieszczono regulację powiększenia, z jakim pracuje mikroskop. Pokręcając całym wnętrzem urządzenia, można ustawić 10-, 60- i 200-krotne powiększenie.

Normalnie preparaty ogląda się, umieszczając je na podstawie. Gdy chcesz obejrzeć obiekt, który jest za duży (karaluch – Gigacz) lub nie może być przeniesiony na podstawkę (np. kolonia pleśni), możesz rozłożyć mikroskop. Po odłączeniu podstawy umieszcza się go ręcznie nad interesującym obiektem. Pozwala to obejrzeć w powiększeniu fragment nawet bardzo dużej rzeczy. W zestawie z mi-

kroskopem znajduje się pęseta, zakraplacz, pojemniki na preparaty, czyli cały zestaw potrzebny do rozpoczęcia naukowej przygody.

Mikroskop Intela jest wspaniałą propozycją dla wszystkich przyszłych badaczy posiadających w domu komputer. I co najważniejsze nie kojarzy się z nudnymi lekcjami biologii w szkole! Cena urządzenia wynosi około 450 zł.

Intel, znany z produkcji procesorów, rozpoczął współpracę z firmą zabawkarską Mattel (tą samą, która produkuje ulubioną lalę Barbie twojej siostry). Efektem tego jest pierwszy cyfrowy mikroskop dostępny dla każdego. W modnej, półprzezroczystej obudowie zamknięte zostały elementy optyczne i nowoczesna elektronika, pozwalająca przesyłać powiększony obraz wprost na ekran komputera. Wystarczy zainstalować odpowiednie oprogramowanie i już można

przechwytywać obraz. Dalsze wykorzystanie wykonanej fotografii za ezy już tylko od pomysłowości użytkownika. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby np. nagrać sensacyjny film z biedronką ściganą przez prusaki poprzez mroczny las... salaty!

Podobnie jak większość nowych urządzeń, mikroskop Intela podłącza się poprzez port USB. Dzięki temu jego instalacja jest stosunkowo prosta, nie ma także potrzeby stosowania dodatkowego zasilacza. Całość



Mikroskop Intela to atrakcyjna zabawka na długie zimowe wieczory



BOY COLOR



POKÉMON



z Game Boya i grę Pokemon. Masz jeszcze Oficjalnego przewodnika Pokemon?

Oficjalnym przewodnikiem do gier zostaniesz najlepszym trenerem tylko w przewodniku znajdziesz informacje oraz setki wskazówek niebieskiej i czerwonej edycji Pokemon. A jako dodatek 150 naklejek!

Idź! Pędź do następnego kiosku lub sklepu z grami Nintendo czeka na Ciebie nieodzowny przewodnik do gier Pokemon 24,95 zł

Oficjalny przewodnik do gier GAME BOY.

ISBN 83 237 1010-
Cena 24,95 zł
Inceas 305022

POKÉMON

Żółta, Czerwona i Niebieska Edycja



GAME BOY

Nintendo

PORADY, TRICKI, INFORMACJE I KARTY POZIOMÓW DO ŻÓLTEJ, CZERWONEJ I NIEBIESKIEJ EDYCJI POKÉMON



LEKAS TOYS

Windows

Imperium Billa Gatesa nie próżnuje – parę miesięcy temu pokazały się Windows 2000, a od niedawna posiadacze domowych PC mają ulepszone Windows ME

Już po premierze Windows 95 było wiadomo, że ten rewolucyjny – jak na swoje czasy – system jest tylko produktem przejściowym. Potwierdzeniem tego były regularnie pojawiające się wersje poprawione: Windows 95 OSR2, Windows 98 i 98 SE. Jednak użytkownicy nadal czekali na całkiem nowy system dla swoich komputerów. Cień nadziei pojawił się wraz z premierą Windows 2000, jednak szybko okazało się, że system ten (oparty na rozwiązaniach znanych z wcześniejszych Windows NT) przeznaczony jest dla „poważniejszych” użytkowników – firm, banków itp. Jednocześnie Microsoft zapowiedział, że za kilka miesięcy przedstawi nowe Windows ME.

Nowe jak stare

Przy uruchamianiu nowych okienek spotka cię pierwsza niespodzianka – zmieniony ekran startowy zapowiada coś nowego. Na tym jednak koniec! Wygląd biurka w nowych okienkach jest praktycznie identyczny jak wcześniej. Bystry użytkownicy zauważą jednak nowy kształt śmietnika oraz ikonki „Mój komputer”.

To nie koniec kosmetycznych zmian, po kliknięciu na przycisk Start zobaczysz kilka nowości. Jedną z nich jest zmieniony Panel Sterowania – teraz żądni eksperymen-tów użytkownicy nie będą mieli łatwego dostępu do części ustawień.

Również posiadacze starszych programów nie powinni zauważyć żadnych niepokojących objawów związanych ze zmianą systemu, bez problemów funkcjonują dostępne dotychczas dla wersji 9x sterowniki drukarek, skanerów, itp. Skoro więc wszystko wygląda tak samo, to co się naprawdę zmieniło?

Po pierwsze multimedia

W wersji ME programiści postanowili przede wszystkim ulepszyć współpracę z multimediami. Niestety, mimo usilnych starań, Microsoft nie zdołał na czas przygotować pełnej wersji bibliotek DirectX 8, tak więc do okienek zostały dołączone stare – 7.0.

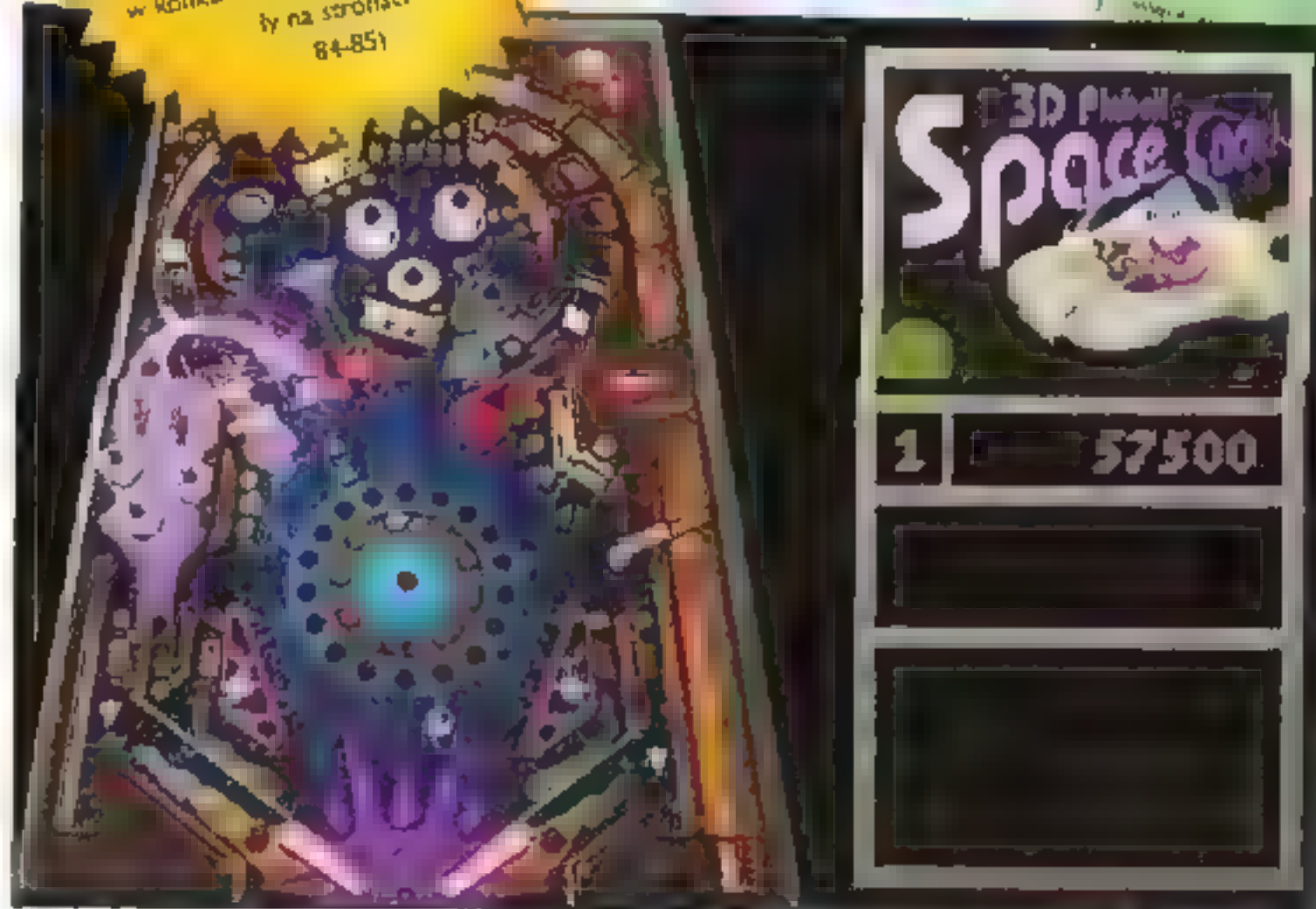
W zamian użytkownicy dostali nowe narzędzia, a wśród nich Media Player 7.0. W założeniu autorów miał on być jedynym słusznym odtwarzaczem plików audio i wideo oraz tzw. mediów strumieniowych (czyli filmów i audycji radiowych dostępnych przez Internet). Niestety, nowy program nie radzi sobie kompletnie z kilkoma starszymi formatami plików (co jest zresztą celowym działaniem jego autorów), koszmarnie długo się uruchamia i ma znacznie większe wymagania sprzętowe. W zamian oferuje kosmiczny wygląd i spory wybór „skór”, niczym konkurencyjny WinAmp.

Następną nowością jest Movie Maker – aplikacja służąca do przygotowywania krótkich filmików wideo i wysyłania ich (przez Internet, a także) znajomym z całego świata. Tym samym Microsoft w końcu pomyślał o posiadaczach kamer internetowych i kart tunera TV. Szkoda, że program nie oferuje jednak nic więcej...

Kolejną atrakcją jest ulepszona obsługa kamer cyfrowych oraz skanerów, a także zarządzanie (nareszcie masz sensowny podgląd) plikami graficznymi. Dzięki temu będzie można łatwiej skanować i przygotowywać do drukowania obrazki, a także wysyłać je pocztą elektroniczną oraz – nowość – tworzyć własne wydruki ekranu.

AKCJA!

W konkursie CLICKA firmy MICROSOFT możecie wygrać najnowszą wersję Windows Millennium Edition! Nagrodę mogą dostać osoby uczestniczące w konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)



W nowych oknach pojawiły się też nowe gry (głównie do zabawy przez Internet). Pośród nich znajdziesz stary, dobry, znany z Windows NT Pinball

Bezpieczeństwo

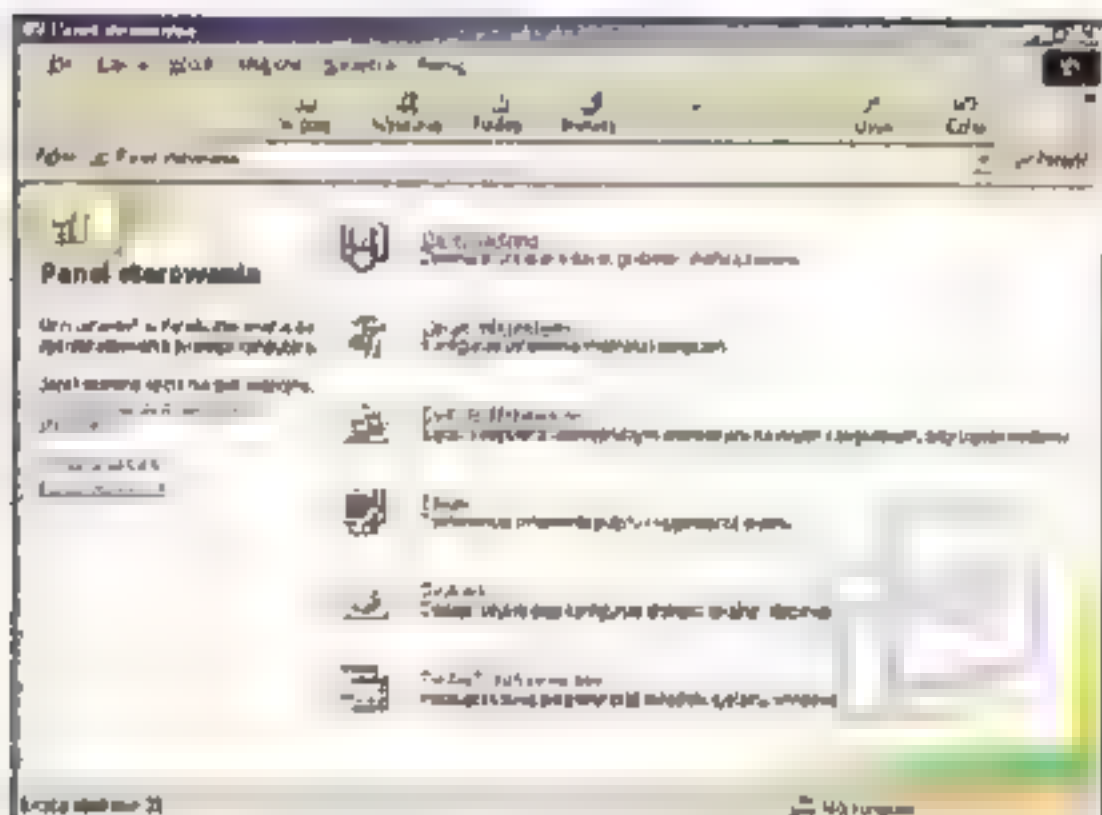
Duże zmiany zaszyły w zabezpieczeniach systemu. Windows ME mają bardzo sympatyczną funkcję Przywrócenie Systemu. Jeśli komputer przestanie ci nagle działać (np. po jakiejś nieudanej instalacji programu albo wersji beta sterowników), możliwe jest uruchomienie go we wcześniej-

szej, działającej konfiguracji. Podobne rozwiązanie stosowano już wcześniej z powodzeniem w Windows NT.

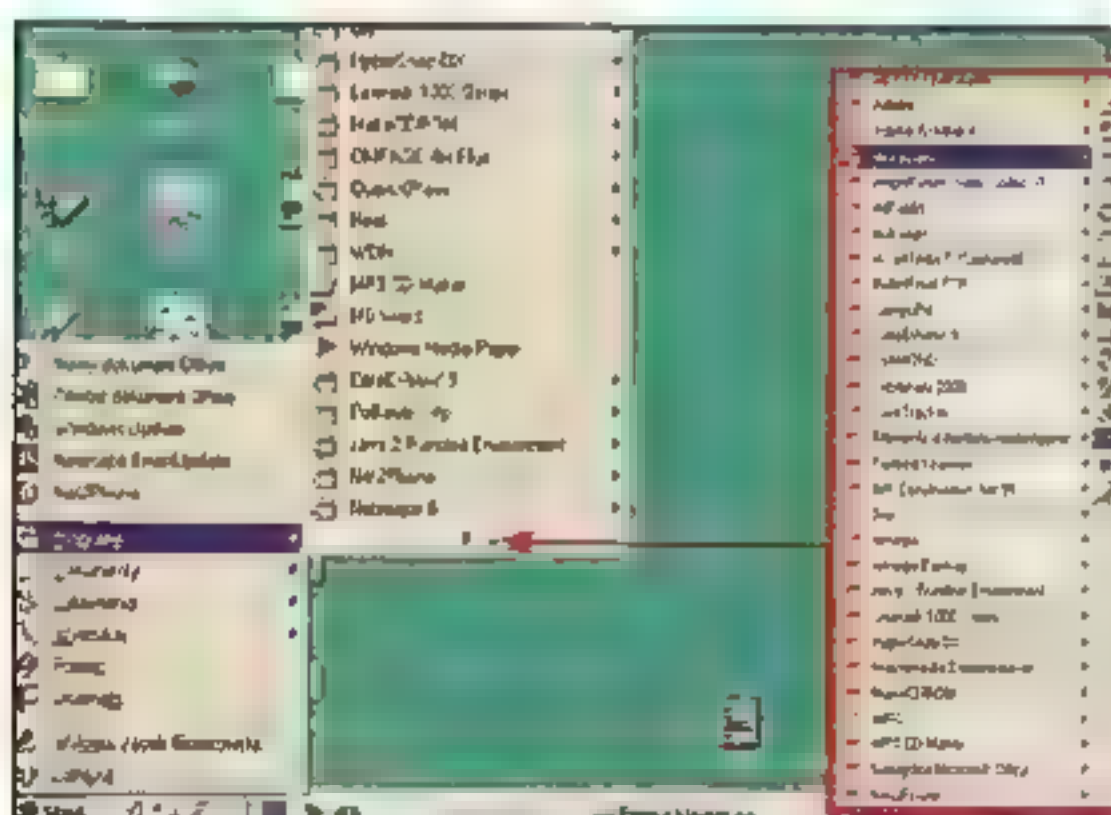
Również pliki systemowe, narażone na ataki domowych informatyków, są lepiej chronione niż do tej pory.

Niestety, wkrótce po premierze okazało się, że dołączony do Windows ME nowy Internet Explorer 5.5 odziedziczył po swoich poprzednikach kilka dziur w zabezpieczeniach, tak więc trzeba pobrać z Sieci kilka poprawek. I kto tu mówi o bezpieczeństwie?

Ciekawostką jest także zmieniony program ScanDisk. Pamiętasz, jak we wcześniejszych wersjach przed uruchomieniem systemu pojawiał się charakterystyczny, niebieski ekran z DOS-ową wersją programu sprawdzającego dysk? Teraz system startuje bez względu na sposób wyłączenia komputera, a test dysku wykonywany jest w samych okienkach. Poza zmianą czysto kosmetyczną, nie znajdziesz tu jednak nic wyjątkowego...



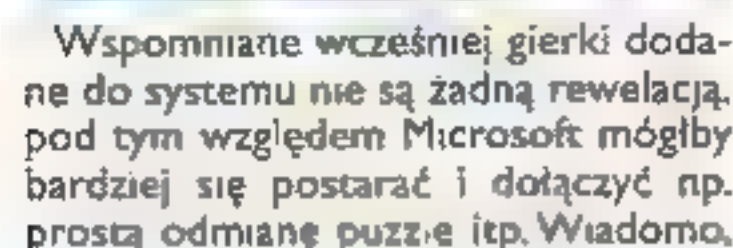
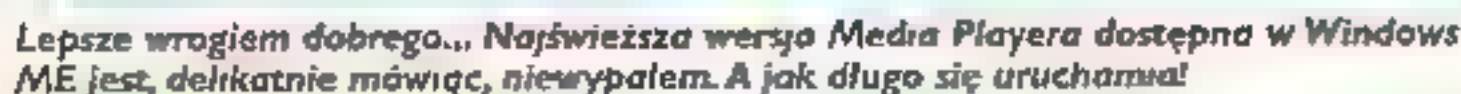
Aby dostać się do wszystkich funkcji Panelu Sterowania, trzeba kliknąć na odpowiednią opcję



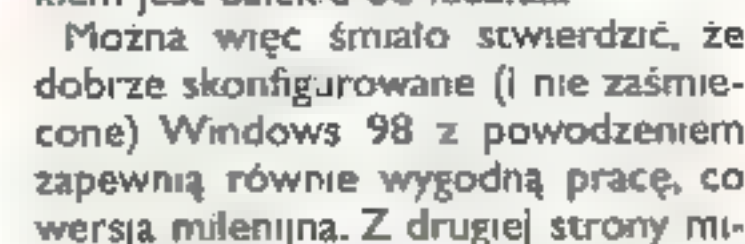
Wzorem Windows 2000 w wersji ME pojawiło się automatyczne ukrywanie rzadziej używanych programów

of the

• **Wzrost** - wzrost fizyczny i psychiczny
• **Waga** - waga ciała i waga serca
• **Temperatura** - temperatura ciała i temperatura serca
• **Ciepota** - ciepota ciała i ciepota serca
• **Siła** - siła ciała i siła serca
• **Wzrost** - wzrost fizyczny i psychiczny
• **Waga** - waga ciała i waga serca
• **Temperatura** - temperatura ciała i temperatura serca
• **Ciepota** - ciepota ciała i ciepota serca
• **Siła** - siła ciała i siła serca



Mimo tych wszystkich zmian i dodatków, instalację Windows ME można polecić raczej osobom kupującym nowy komputer albo dokonującym formatowania dysku i reinstalacji systemu. Mimo zapewnień Microsoftu, nie nastąpiło ani oszałamiające zwiększenie stabilności systemu, ani tym



Program Movie Maker umożliwia tworzenie krótkich filmów i przysyłanie ich e-mailem. Niestety, na tym kończą się już jego możliwości. Czekamy na więcej!

63

Świąteczne życzenia prosto z Internetu

Każdy lubi otrzymywać kartki z życzeniami, niewiele osób jednak pamięta, aby je wysłać odpowiednio wcześniej. Czy jest wtedy jakiś ratunek? Tak, kartki internetowe!



Sieciowe pocztówki mają swoich wielkich zwolenników i nieprzejednanych wrogów. Listonosze przepadają za e-kartkami, ponieważ nie muszą ich dźwigać, a filatelisci ich nie cierpią, bo nie mogą odlepić z nich znaczka.

Jak łatwo się domyślić, internetowe pocztówki mają swoje wady i zalety. Z tego artykułu dowiesz się, jakie są korzyści i ograniczenia wynikające z korzystania z wirtualnych kartek.

Jak to wygląda?

Kartka internetowa wygląda prawie tak samo jak zwykła. No właśnie – prawie. Poza sposobem doręczania i brakiem znaczka jest jeszcze kilka cech, które wyróżniają ją na tle papierowych pocztówek.

Najważniejszą chyba zaletą przemawiającą za elektronicznymi pocztówkami jest ich różnorodność. Jeżeli w kiosku obok ciebie mają pocztówki tylko ze stroikami świątecznymi, a na pobliskiej poczcie tylko z bombkami – to... masz pecha. Kartki internetowe nie mają takich ograniczeń. Jeśli by dobrze poszukać, znajdzie się setki, a może nawet tysiące różnych wzorów – a trzeba zauważyć, że mówimy tu tylko o kartkach świątecznych. Wszystkich e-pocztówek są z pewnością setki tysięcy. Jest więc w czym wybierać i na pewno znajdziesz coś dla siebie.

Internetowa kartka, w przeciwieństwie do zwykłej, może być na przykład animowana. Po prostu rolę pocztówki spełnia wtedy jakiś ruchomy gif lub krótki filmik. Przyznasz chyba, że papierowe kartki tego nie potrafią. Poza tym, sieciowe życzenia mogą ci zagrać coś miłego, jakąś kolędę albo coś równie odpowiedniego. Jakości dźwięku nie da



www.e-cards.com – tutaj można pobierać wśród świątecznych kartek dla miłośników języka angielskiego. Jest ich spory wybór

się w tym przypadku porównać z pozytywkami dołączanymi do kartek analogowych (Weee...sss...ołyychch...Świąt!).

Trzeba jeszcze dodać, że wysyłanie życzeń przez Internet jest dużo tańsze i szybsze. Pocztówka do Australii będzie ci kosztować tylko tyle, co opłaty za czas spędzony w Internecie, a adresat będzie się mógł nią cieszyć już po kilku minutach.

No to wysyłamy

Aby wysłać e-kartkę z Sieci, trzeba mieć przede wszystkim dostęp do Internetu i konto e-mailowe. Tyczy się to zarówno nadawcy, jak i adresata. Nie wysyłaj więc internetowych życzeń swojej babci, jeżeli na komputer mówi ona telewizor, bo przecież nie ma nic smutniejszego niż nieodebrana pocztówka, która błąka się gdzieś po serwerze.

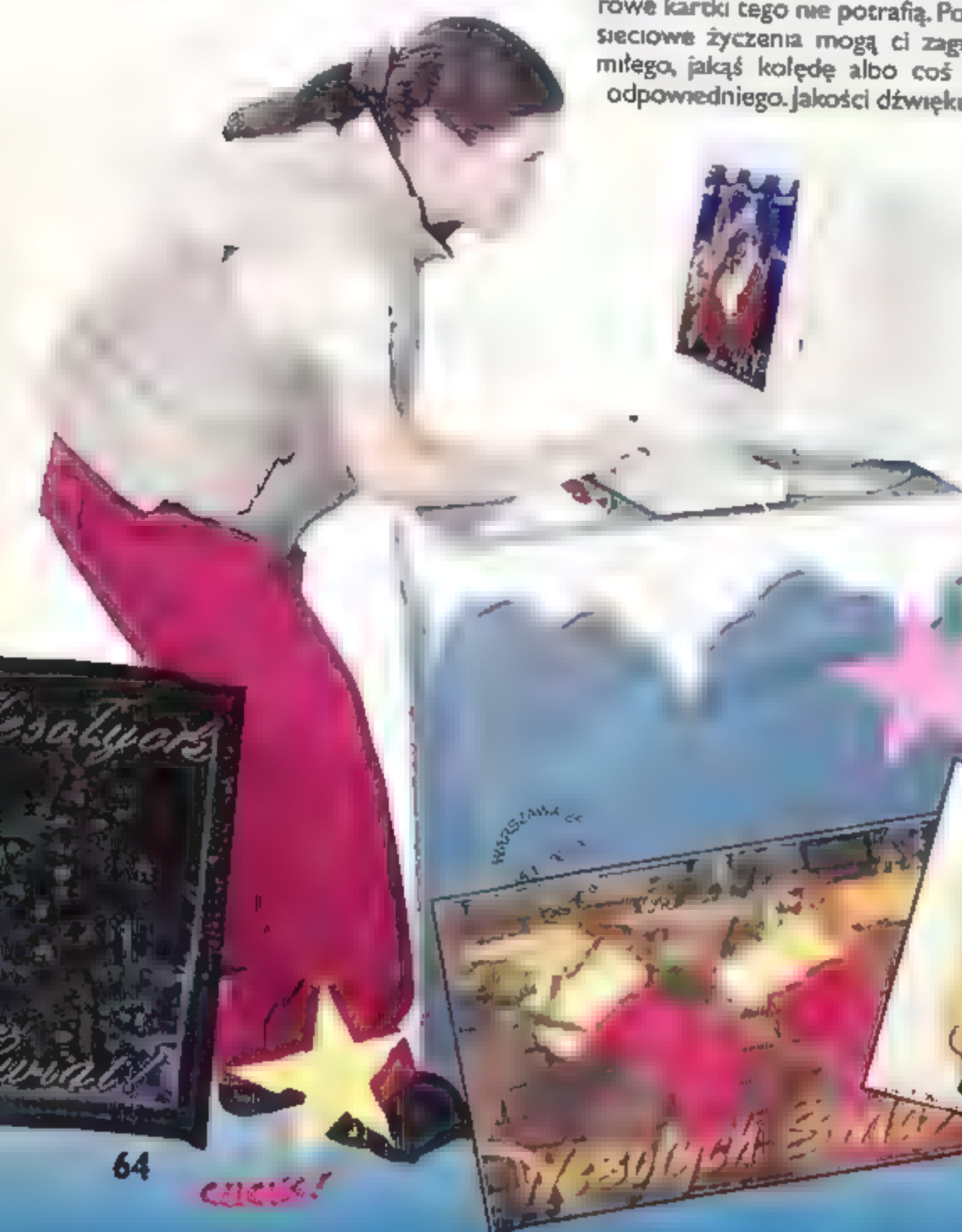
Następnie poszukaj odpowiedniej strony, z której można wysłać kartkę. W tym celu wpisujesz w jakiejś popularnej wyszukiwarce hasło: e-kartki, e-cards, pocztówki lub coś w tym stylu, albo, jeżeli chcesz oszczędzić sobie szukania, możesz skorzystać z adresów umieszczonych w tym artykule.

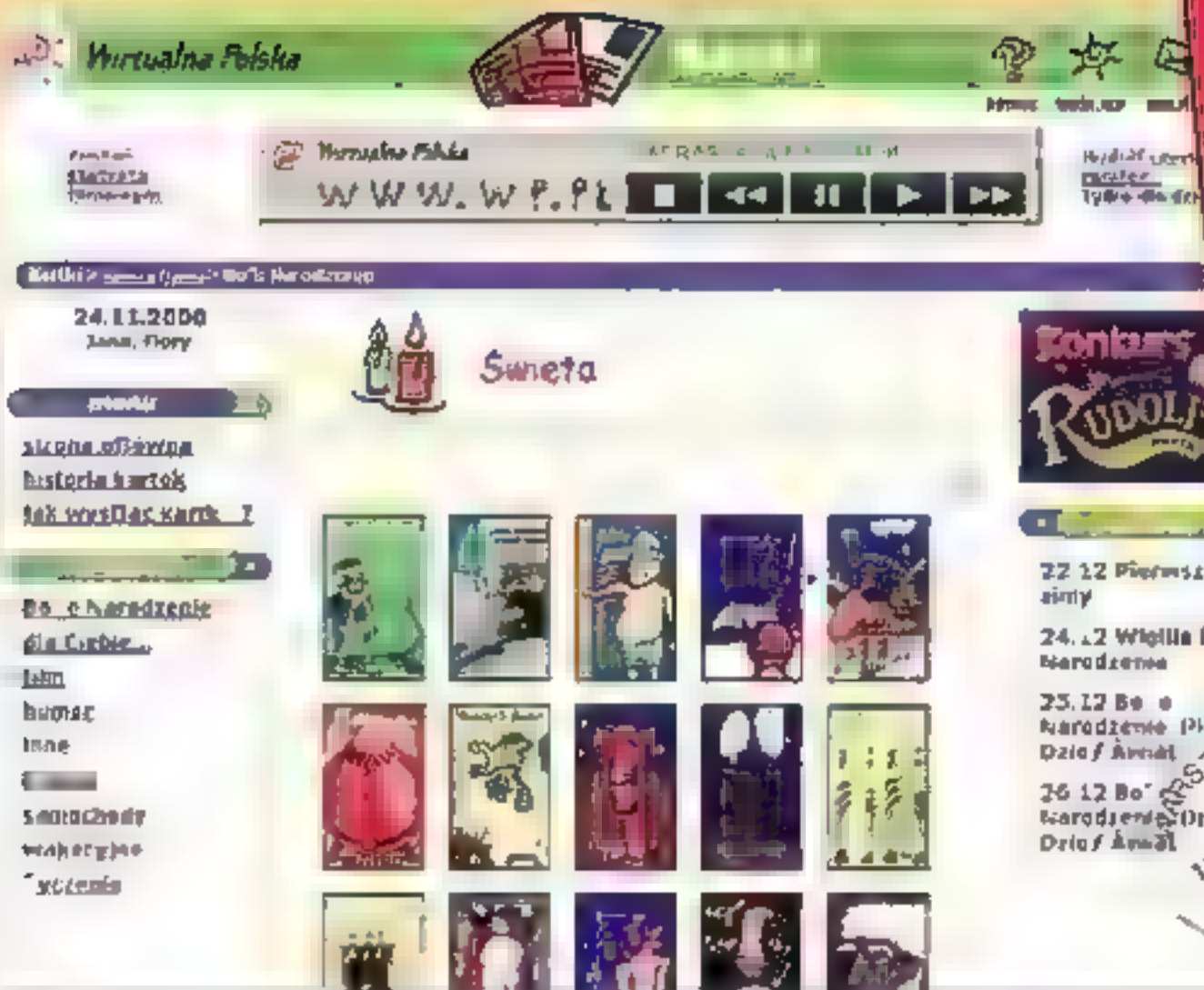
Wybrałeś już pocztówkowy serwer. Teraz część najważniejsza – szukanie kartki, tej jedynej i niepowtarzalnej. Zazwyczaj można wybierać spośród kilkunastu dostępnych kategorii, pod którymi ukryte są już konkretne obrazki. Po wybraniu pocztówki musisz wypełnić formularz, w którym podajesz e-mail – swój i adresata oraz wpisujesz treść ślij i już – kartka dostarczona.

Niektóre serwery wymagają jeszcze innych dodatkowych danych, takich jak płeć, wiek, zainteresowania itp. Właściciele strony zbierają je, aby wysłać później odpowiednio dobrane reklamy. Również podczas przygotowywania kartki pooglądasz sobie trochę ogłoszeń. Musisz się także liczyć z tym, że osoba, do której wysyłasz życzenia, oprócz „Wesołych Świąt” przeczyta dodatkowo „Kupuj bombki w firmie XXX”. No cóż, autorzy stron też muszą z czegoś żyć.

Jak to działa?

Kartek internetowych nie znajdziesz w skrzynce pocztowej przyklepionej na ścianie przy drzwiach, ponieważ lądują one w skrzyn-





<http://kartki.wp.pl> to równie interesujące miejsce – kopalnia bożonarodzeniowych pocztówek. Większość z nich jest bardzo zabawna

ce e-mailowej na twoim serwerze, a właściwie w skrzynce znajduje się tylko zawiadomienie, że „XXX wysłał ci kartkę, którą możesz odebrać pod adresem http://cozam/cozam_innego.html”. Wystarczy teraz kliknąć na odsyłacz – w przeglądarce otworzy się śliczna kartka przeznaczona wyłącznie dla ciebie. Ma to tę o brzytną zaletę, że taka pocztówka nie zapcha niczyjej skrzynki, a te mają zazwyczaj ograniczoną pojemność.

Na serwerze natomiast wygląda to w ten sposób, że poszczególnym życzeniom mają przypisany niepowtarzalny numer, który pozwala łatwo je odnaleźć. Teraz, gdy połączysz się z adresem zamieszczonym w zawiadomieniu, specjalny program pobiera z dysku znajdującego się na serwerze wybrany wcześniej przez Ciebie obrazek oraz treść życzeń, a następnie

wyświetla to wszystko w pełnej krasie na monitorze. Prawda, że proste? Dzięki takiej technice z tego samego obrazka może korzystać wielu użytkowników, ale jednocześnie nikt nie będzie mógł podejrzeć kartki nieprzeznaczonej dla niego.

Takie życzenia na pewno będą się wyróżniać spośród dziesiątków zwykłych e-maili, a kolorowy obrazek sprawi więcej radości niż zwykły tekst, chociaż trzeba dodać, że tak naprawdę najważniejsza jest treść życzeń i sama pamięć. Nie zapomnijcie więc wysłać życzeń świątecznych do wszystkich znajomych i najbliższych!



<http://kartki.onet.pl> to jedna ze świątecznych propozycji. Jest tu naprawdę duży wybór kartek, które na pewno ucieszą twoich znajomych



Serwery z kartkami

■ <http://www.ouhmania.com>

Jest w polskim Internecie miejsce, które umożliwia darmowe wysyłanie papierowych kartek pocztowych. Tak! To nie jest błąd w druku ani żadna inna pomyłka. Firma Ouhmania to nowoczesna drukarnia cyfrowa, która na działalności wydawniczej zarabia pieniądze. Wysyłanie kartek natomiast traktuje jako zabieg promocyjny.

Wystarczy podać adres pocztowy (nie e-mail) odbiorcy, a firma wydrukuje i wyśle do niego pocztówkę, którą po kilku dniach dostarczy pocztowy listonosz. Oczywiście, trzeba się liczyć z tym, że do przesyłki będzie dołączona reklama.

■ <http://dzieci.rak.krakow.pl/kartki/>

W Internecie znajdziesz bardzo wiele świątecznych pocztówkowych serwerów. Jedną z ciekawszych propozycji jest strona, na której znajdują się kartki narysowane przez dzieci niepełnosprawne. Na pewno warto zajrzeć na tę stronę i zwłaszcza podczas świąt pomyśleć o autorach tych niepowtarzalnych kartek.

■ www.itschristmas.com

Pod tym adresem znajdziesz bardzo dużo kartek świątecznych. Naprawdę jest w czym wybierać. Są Mikołaje, renifery, choinki, prezenty i jeszcze mnóstwo innych śmiesznych bądź poważnych kartek. Nie pożałujesz wizyty na tej stronie.

■ <http://axxw.hypermart.net/>

Ciekawą propozycją jest serwis „Awangarda XX Wieku”, na którym

można wybierać spośród naprawdę niebanalnych pocztówek. Ponadto autorzy strony zainstalowali usługi dodawania podkładów muzycznych, koloru, tła i tekstu. Jeżeli szukasz profesjonalnie i ze smakiem przygotowanych pocztówek, to powinieneś tutaj zajrzeć

■ <http://www.sklepunicef.pl>

Bardzo interesująco wygląda również serwis Unicefu. Można tutaj kupić (niestety, trzeba zapłacić) papierowe kartki z logo tej organizacji. Wpłacone pieniądze będą jednak przeznaczone na pomoc potrzebującym dzieciom z całego świata. Święta to czas prezentów, może warto przeznaczyć kilka złotych z kieszonkowego i wspomóc tę międzynarodową organizację...

■ <http://web4.ynot.com/jp.ynot.com/client/galaxyn/index.html>

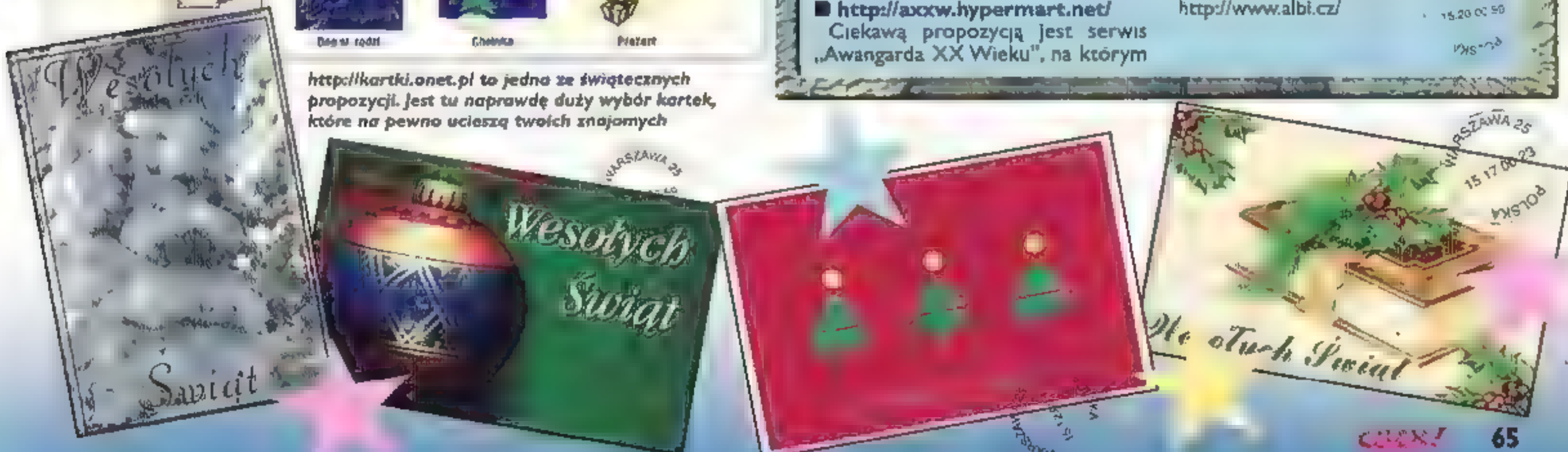
To propozycja dla wytrwałych i pomysłowych. Jest to strona, na której znajdują się internetowe kartki, tyle, że po japońsku. Naprawdę bardzo trudno wysłać kartkę z tego serwera, zwłaszcza jeżeli nie zna się języka. Pomyśl jednak, jakie zdumienie wywoła kartka z takimi życzeniami.

■ Inne serwery ze świątecznymi kartkami w Polsce

<http://www.apator.torun.pl/cards/card.html>
<http://www.pascal.dabrowa.pl/swieta>
<http://kartki.il.com.pl/>
<http://kartki.onet.pl>
<http://kartki.wp.pl>

■ Serwery za granicą

<http://members.iweb.net.au/~kaz/kartki.htm>
<http://www.e-cards.com>
<http://cards.webshots.com/>
<http://www.albi.cz/>



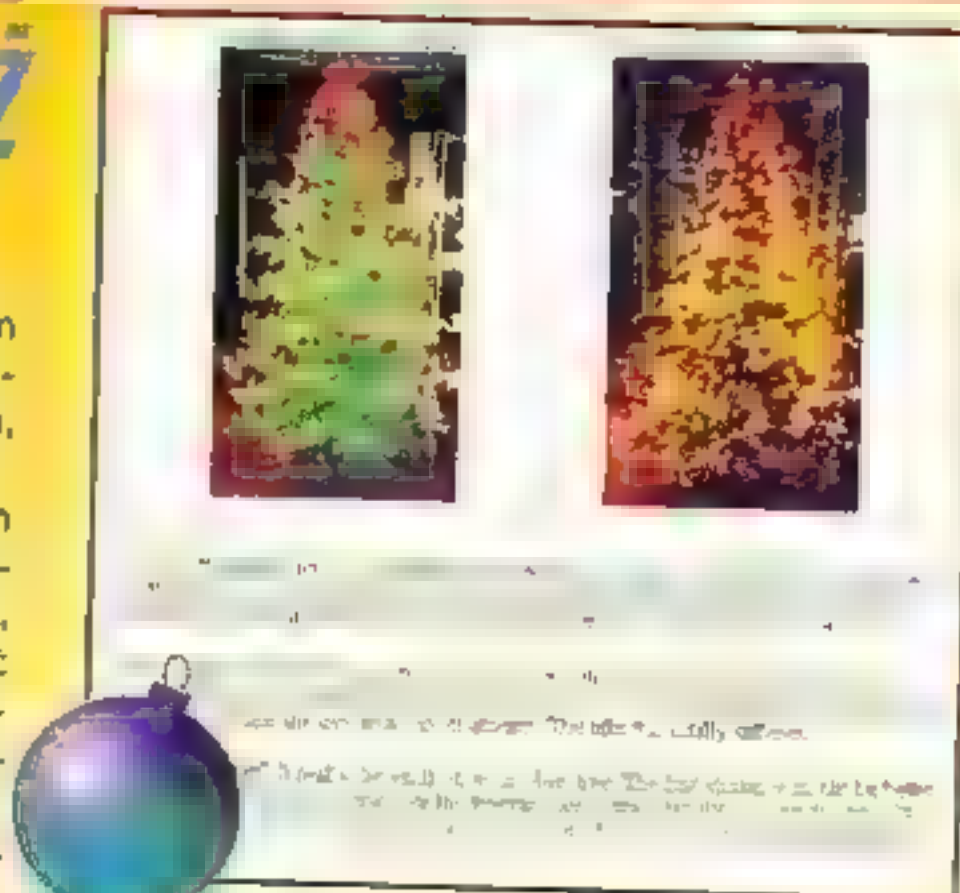
Święta tuż, tuż

www.itschristmas.com

Święta Bożego Narodzenia są czasem szczególnym. Spotykamy się z bliską i daleką rodziną, obdarowujemy prezentami, zawsze jest wtedy ciepło i miło.



Jeżeli chcesz zaskoczyć swoich krewnych znajomością nietypowych zwyczajów świątecznych, przygotować jakąś wyśzukaną potrawę lub zaśpiewać nieznaną kolędę, zajrzyj do Internetu na stronę www.itschristmas.com. Znajdziesz tam bardzo dużo różnych przydatnych informacji. Au-



torzy strony radzą na przykład, jak najładniej udekorować choinkę i jak dobrać odpowiedni prezent. Jest tutaj wszystko, co w jakiś sposób łączy się ze świętami, od świątecznych puzzli do gier ze Świętym Mikołajem w roli głównej. Szkoda tylko, że choinka jest sztuczna, ale autorzy strony już nad tym pracują.

Miś o bardzo małym rozumku

www.pooh.iq.pl

Lubie Kubusia Puchatka? A kto nie lubi! Wiele interesujących informacji i gadżetów z sympatycznym misiem znajdziecie właśnie na tej stronie.

Bez wątpienia najlepsza jest tutaj książka on-line z pierwszymi przygodami Puchatka (oryginalna angielska wersja). Są również teksty piosenek z serialu i filmów, multimedia (czyli wygaszacze, tapety i inne śmieszności), trochę muzyki do pobrania, galeria zdjęć oraz puchatkowy webring. Strona ciągle się rozwija i niedawno wzbogaciła się o chat.

Tak na marginesie, to Internet jest tym, co tygrysy lubią najbardziej.



Go to jest?

www.kalambury.fun.pl

Kalambury są świetną, odprężającą zabawą. Pozwól więc swoim szarym komórkom na odrobinę gimnastyki. Zasady są proste, ktoś rysuje jakieś bohema, a ty musisz odgadnąć, o co mu chodzi. Jeżeli najdzie cię taka ochota, sam również możesz trochę pobazgrolić. Kto pierwszy, ten lepszy, za poprawną odpowiedź dostajesz punkty, którymi możesz się później chwalić znajomym.



A jeżeli będziesz naprawdę dobry, może znajdziesz swój pseudonim na liście najlepszych graczy.

Zabawa ma jednak jedną „wadę” - bardzo wciąga. Bywa to niebezpieczne, zwłaszcza dla twoich rachunków telefonicznych.

Gra orkiestra

www.wosp.org.pl

Już 7 stycznia odbędzie się IX finał Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy. Tym razem zagra ona dla noworodków i niemowląt. Pieniądze będą jak zwykle zbierane w całej Polsce, a Wielki Finał będzie transmitowany również w Sieci.

W Internecie pod adresem www.wosp.org.pl można znaleźć wyczerpujące informacje na temat tego i poprzednich finałów Orkiestry oraz działalności fundacji. Jest tu także coś do obejrzenia i posłuchania, a witryna jest bardzo kolorowa i na pewno warto ją odwiedzić.

Na stronie znajduje się również formularz dla osób, które chciałyby zostać wolontariuszami i pomagać Jurkowi Owsiakowi w zbieraniu pieniędzy.



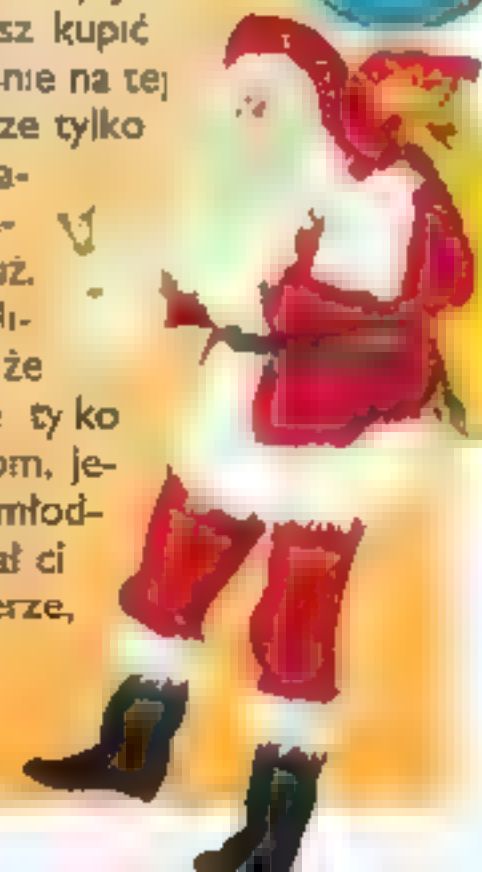
Zostań Świętym Mikołajem

www.mikolaj.zielona.pl

Drodzy czytelnicy! Bycie Świętym Mikołajem to bardzo ciężka praca. Trzeba dotrzeć w każdy najdalszy zakątek świata i na czas dostarczyć prezenty. A przecież doba ma tylko 24 godziny. Ziemia zaś jest ogromna. Dlatego, jeżeli chciałbyś pomóc Świętemu i trochę go wyręczyć w pracy, zajrzyj na stronę www.mikolaj.zielona.pl.

Bo co tak naprawdę czyni Mikołaja Mikołajem? Oczywiście strój. Jeżeli chcesz zostać etatowym Mikołajem, możesz kupić

sobie taki komplecik właśnie na tej stronie. Wystarczy jeszcze tylko nieco obniżyć głos, nauczyć się wymownego pohukiwania i już jesteś Świętym Mikołajem! Pamiętaj, że prezenty daje się tylko grzecznym dzieciom, jeżeli więc twój młodszy brat grzebał ci przy komputerze, to daj mu różgę.

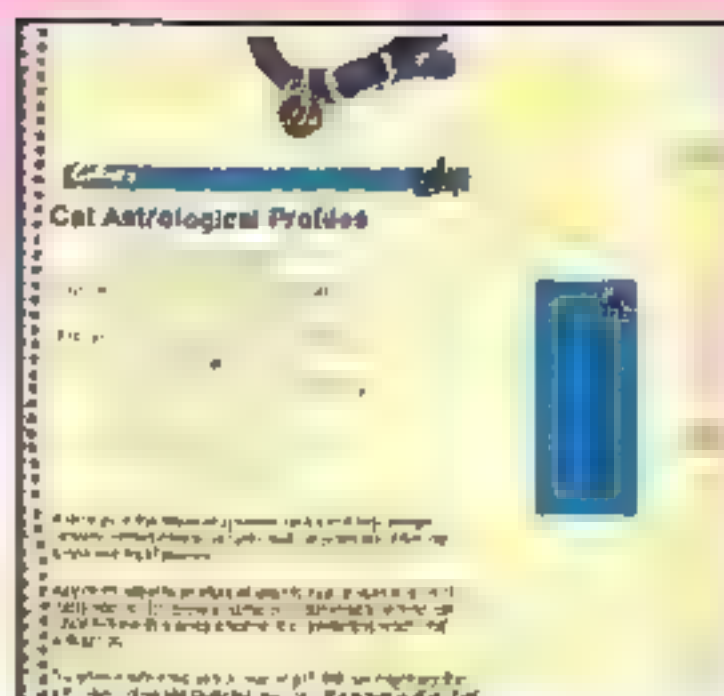


Szare, bure i pstrokate

www.petcat.co.uk

Jezeli marzysz o ślicznym, malutkim i puszystym kociu, ale jesteś uczulony na sierść lub twoja mama kategorycznie nie zgadza się na zwierzątko w domu, to nie pozostało ci nic innego jak wyhodować sobie wirtualnego kociaka. Pod adresem www.petcat.co.uk czekają na ciebie dziesiątki różnych, małych, du-

zych, łaciastych i pstrokatej pupilków. Wystarczy nadać imię ulubieńcowi i po kilku chwilach masz swojego kota, o którego od tej pory będziesz musiał dbać jak o prawdziwego. Taki wirtualny pieszczoł jest świetnym gwiazdkowym prezentem, który możesz sprawić sobie sam.

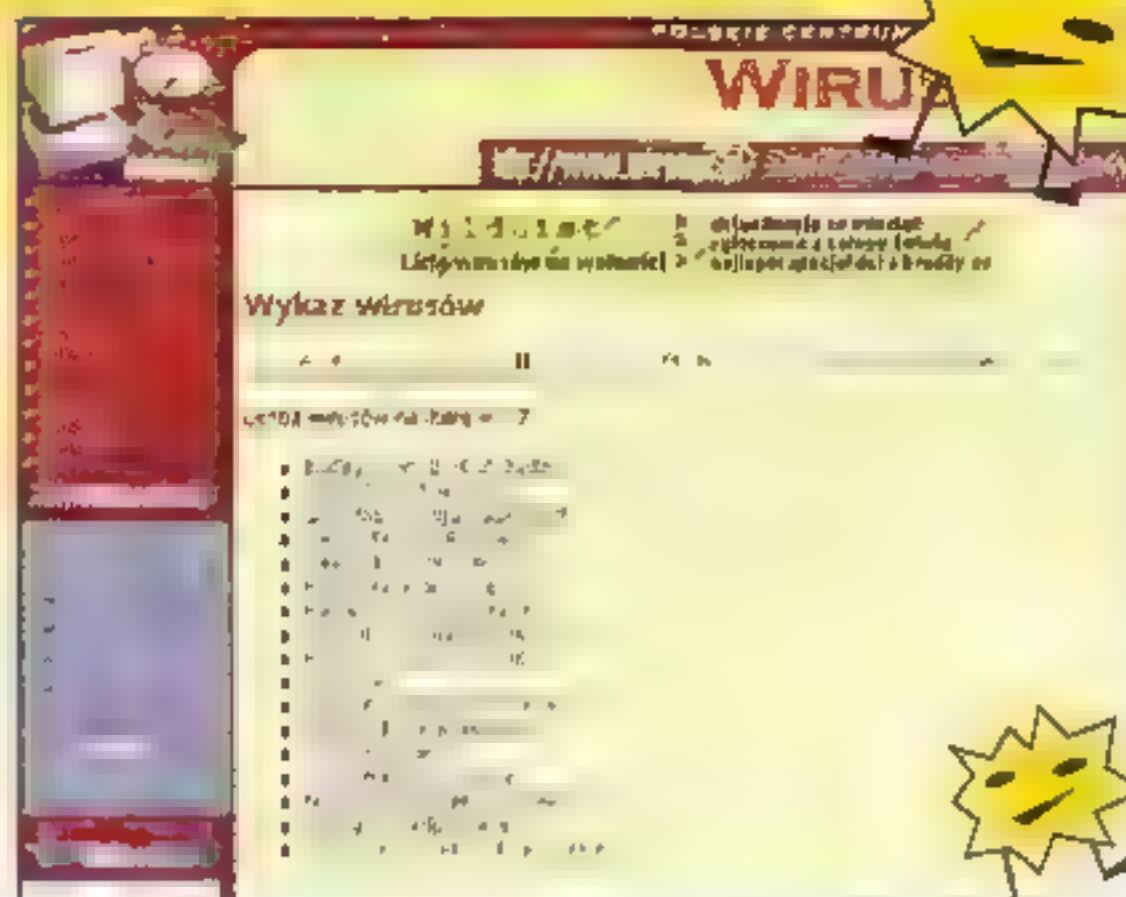


Zakażony kompu
www.wirucpc.gold.pl

www.wirucpc.gold.pl

Twój komputer znów odmówił posłuszeństwa, kolejny raz musisz instalować Windows, straciłeś ulubione MP3 albo inne cenne dane. Skąd my to znamy? Oczywiście wszystko wina obrzydliwego wirusa.

A wystarczyło zajrzeć do Internetu na stronę wiruspccgold.pl, aby zabezpieczyć się przed zagrożeniem. Znajdziesz tu niemal wszystko, co może dotyczyć wirusów i sposobów ochrony przed nimi. Wiruspc można również zaprenumerować, wtedy do twojej skrzynki będą regularnie wpływać wiadomości o nowych wirusach grasujących w Sieci. Naprawdę warto przeczytać i zabezpieczyć się.



Mate, a cieszy

www.google.com

Jesteś zapalonym miłośnikiem komputerów. Tworzysz własne strony WWW. Pamiętaj, że możesz zmieniać ich wygląd w zależności od humoru, upodobań czy nadzwyczajnych okazji, np. nadchodzących Świąt. Staną się dzięki temu wesejsze i na pewno bardziej oryginalne. A jeśli zabraknie ci pomysłu, jak to zrobić, zajrzyj na stronę wyszukiwarki Google. Były już halloweenowe dynie i grabienie jesiennych liści. Ciekawe, co twórcy strony szykują na Gwiazdke.

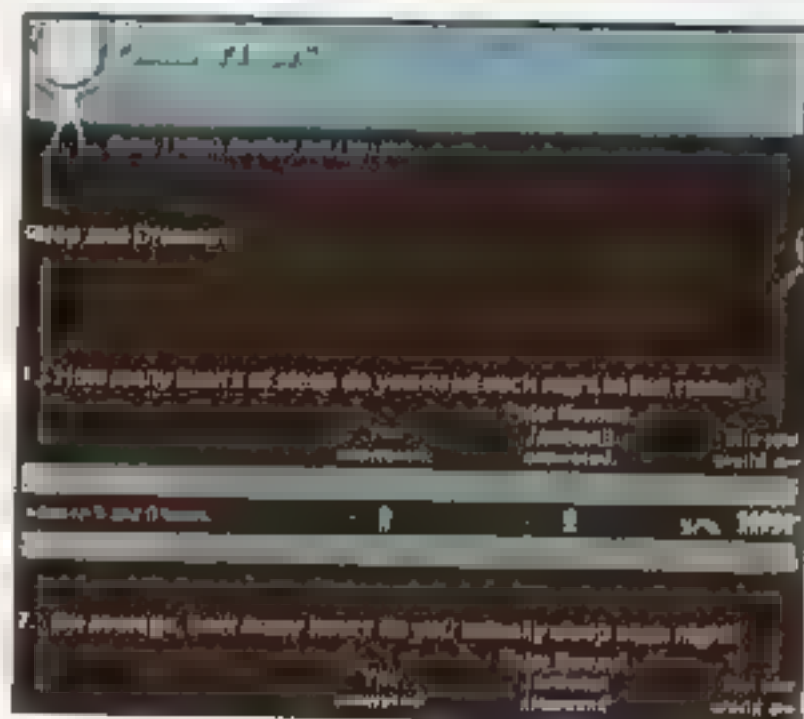


Badanie świata

www.planetproject.com

W Sieci rozpoczęło się największe w historii świata badanie poglądów i opinii mieszkańców naszej planety. Korzystając z możliwości Internetu, naukowcy chcą stworzyć model przeciętnego mieszkańca Ziemi początku XXI wieku. Po zarejestrowaniu się na stronie www.planetproject.com możesz wypełnić kilkanaście ankiet dotyczących np. twoich przekonań, upodobań oraz innych mniej lub bardziej niezwykłych rzeczy. Do tej pory w badaniu wzięło udział kilka milionów osób ze wszystkich krajów, gdzie tylko dociera Sieć.

Jak się okazuje, nasi rodacy na te mnych krajów prezentują się całkiem nieźle. Pod względem poczucia szczęścia zajmujemy jedno z wyższych miejsc. Nie ma, jak nieustające poczucie zadowolenia z samych siebie...



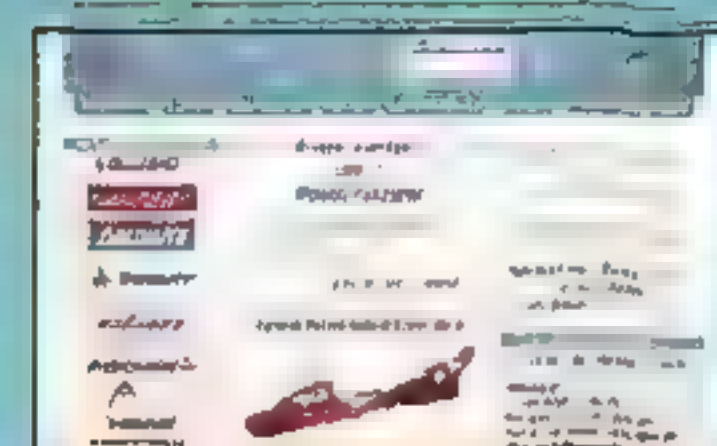
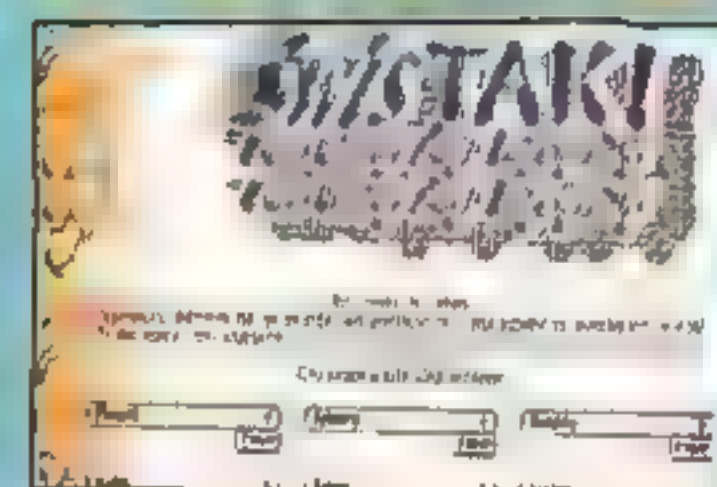
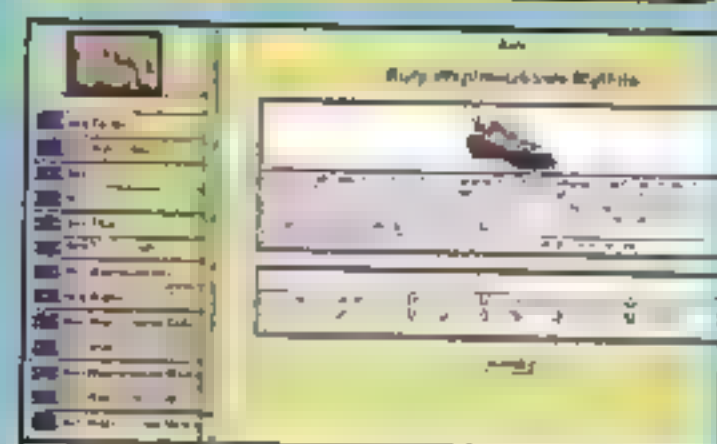
Shareholder

www.themummy.com

Niedawno uruchomiono stronę internetową filmu THE MUMMY RETURNS, a później pojawił się zwiastun filmu. Co o nim wiadomo? Po pierwsze, akcja będzie rozgrywać się dziesięć lat po wydarzeniach pokazanych w pierwszej Mumii. Poza tym zobaczysz znanych już bohaterów: państwo O'Connel (tak, to już małżeństwo + synek), strażników pustyni z ich przystojnym wodzem na czele oraz tytułowy czarny charakter, czyli mumię o imieniu Imhotep. Film będzie obfitował w sceny bitewne, pościgi i gonitwy w Londynie, no i oczywiście przygody w Egipcie.

Wszystko o randkach

www.adolescentadulthood.com

[illegible]Sklep narciarski www.ski.com.plSwistak www.swistak.com.pl

Alpinizm www.alpinizm.pl/sklep



Wikom www.wikom.com.pl/sklep



PM Sport <http://pmsport.stamnet.p>

Bezpieczne zakupy

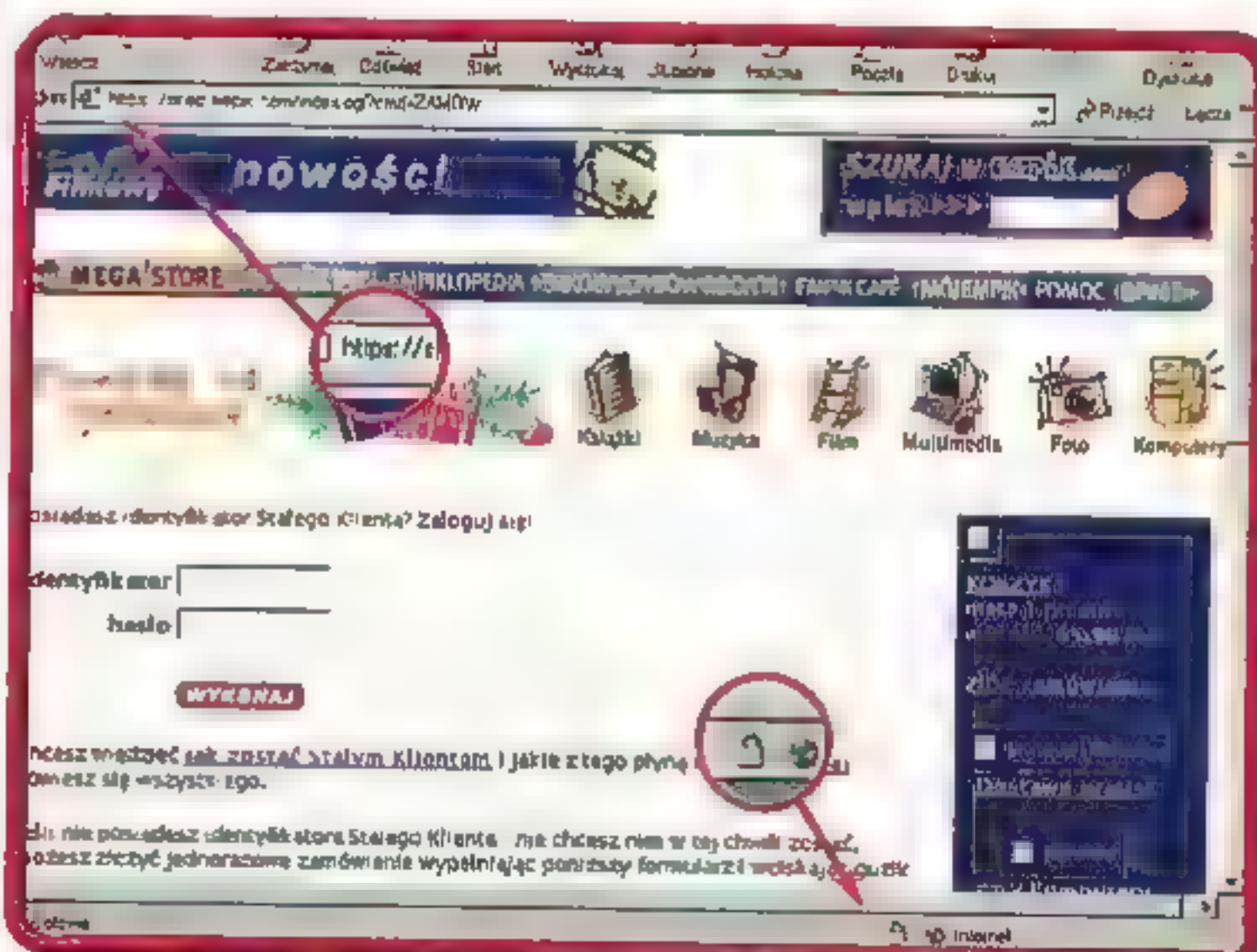
Okres przedświąteczny to wzmożony czas zakupów, część z nich na pewno zostanie dokonana poprzez Internet z wykorzystaniem kart kredytowych. Czy jest to bezpieczne?

Przeglądając ofertę zachodnich sklepów internetowych, co jakiś czas napotykaś towar, którego nabycie w naszym kraju nie jest możliwe. Dotyczy to przede wszystkim książek, płyt i gier komputerowych, których wybór w polskich sklepach nie jest tak bogaty. Dlatego, mimo licznych obaw, wiele osób decyduje się na zakup wymarzonej pozycji w zagranicznym sklepie, gdzie trzeba użyć metod płatności bardziej nowoczesnych niż popularne w Polsce pobranie pocztowe.

Magiczne karty

W zachodnich sklepach pozostaje ci jedynie posłużyć się kartą płatniczą. W grę wchodzi oczywiście tylko Visa lub MasterCard/Eurocard. Przez Internet w żaden sposób nie zapłacisz kartami przeznaczonymi tylko do użytku w bankomacie, takimi jak Maestro czy Visa Electron. Aby dokonać płatności, należy wypełnić kwestiona-

riusz z danymi znajdujący się na danej stronie WWW. I tu pojawia się niebezpieczeństwo. Ujawnienie numeru twojej karty może doprowadzić do sytuacji, w której ktoś niepowołany „wyczyści” ci konto, zamawiając dla siebie towary, a podając twój numer karty. Oczywiście taka sytuacja taka jest tylko czysto hipotetyczna. Większość liczących się serwisów internetowych (w tym sklepy, strony banków) przesyłając dane korzysta z bezpiecznych systemów wymiany informacji. Gdy przechodzisz do części strony WWW, w której musisz podać tajne dane, przeglądarka automatycznie przełącza się na stosowny tryb. Można to zauważyć w linijce adresu, gdzie standardowe „http” zmienia się na oznaczające bezpieczne połączenie „https”. W Internet Explorerze o rozpoczęciu bezpiecznego połączenia informuje cię także znajdująca się na dołnej listwie ikonka w kształcie kłódki. Zanim rozpoczniesz szaleństwo sieciowych zakupów, warto także sprawdzić, jakiego klucza szyfrującego używa twoja przeglądarka. W Internet Explorerze najprościej jest to zrobić, wybierając opcję „Informacje” z menu „Pomoc”. Bezpieczeństwo zapewnia 128-bitowe szyfrowanie. Jeśli twoja przeglądarka obsługuje jeden ze starszych standardów (40 lub 52 bity), powinieneś rozrzeć się za jej nowszą wersją lub dokonać uaktualnienia poprzez Sieć.



Jeden rzut oka na ekran i już wiesz, czy połączenie z danym sklepem jest szyfrowane, a co za tym idzie, teoretycznie bezpieczne

Proszę o wystawienie

- ☒ Faktury VAT (i jednocześnie nie upoważniać mnie do wystawienia tej bez mojego podpisu)
- ☐ Rachunku uproszczonego

(prosimy o wypełnienie tej części danych do faktury/rachunku są inne od danych zamawiającego) w przypadku firm, konieczne jest podanie numeru NIP.

Imię: _____
 Nazwisko: _____
 Adres i numer: _____
 Kod pocztowy: _____
 Miasto: _____
 Kraj: _____
 Poczta: _____

UWAGA: Ponieważ obecnie przesyłanie danych o karcie kredytowej za pośrednictwem Internetu może spowodować, że informacje te trafią do osób trzecich, prosimy o przesłanie danych o karcie (rodzaj karty, imię i nazwisko właściciela, numer, datę ważności, ilość zamawianego towaru wraz z jego ceną, numer telefonu i podpis właściciela) faksami pod numer 0 55 434 10 53, gwarantujemy jednocześnie pełną poufność.

Nawet duże polskie sklepy wybrały mniej nowoczesne, ale za to bezpieczne wyjście. Dane karty podajesz po prostu przez telefon...

Country: _____
 Phone (Area Code): _____
 Fax (Area Code): _____
 Email: _____

Credit Card Information:

If you do not wish to include your credit card number simply fax or mail your order. Our server is secured for your protection.

Credit Card # _____
 Name on Credit Card _____
 Type ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ AMEX ☐ Discover ☐ Etc _____
 Exp. Date _____

A niektórzy zagraniczni sprzedawcy w ogóle nie przejmują się kwestią zabezpieczeń – po prostu ich nie stosują...

Miedzy nami szyfrantami

Bezpieczeństwo przesyłania danych pomiędzy tobą a sklepem internetowym polega na ich szyfrowaniu. Wykorzystuje się do tego specjalny protokół SSL. Każdy stosujący go serwer posiada swój specyficzny kod zwany kluczem publicznym, przyznawany mu przez specjalny urząd certyfikacyjny. Przy połączeniu z wykorzystaniem protokołu SSL przeglądarka, wykorzystując klucz publiczny serwera sklepu, generuje losowo drugi klucz, według którego szyfrowane są tajne informacje. Zastosowanie podwójnego kodowania znacznie zwiększa bezpieczeństwo przesyłania danych i ogranicza do minimum szansę ich utraty czy przechwycenia przez niepowołane osoby.

Przy zakupach w Sieci warto jednak często sprawdzać transakcje dokonywane na koncie. Mimo niewielkiej szansy utraty numeru karty zawsze należy liczyć się z taką możliwością. Szybkie wykrycie podejrzanego zakupu pozwoli ci uniknąć strat, a zmiana karty, a co za tym idzie, jej numeru, zabezpieczy przed dalszymi problemami.

Jednorazowe karty?

Nowym pomysłem na sieciowych złodziei są... jednorazowe karty płatnicze. Niestety, na razie nie są one u nas dostępne, lecz być może wkrótce to się zmieni. Na czym polega ich działanie? To proste – jedną kartą można zapłacić tylko raz, a potem staje się ona nieważna. Nawet jeśli

TIPSY

O tym się nie pamięta

Kolorowe towary w sieciowych sklepach niewątpliwie kuszą swoim bogactwem. Pamiętaj jednak, że zakupy w Internecie mają też swoje minusy. Najgorzej jest z rzeczami, które nosisz na sobie. Reklamacja złego rozmiaru bluzki czy najnowszego dresu Nike (model niedostępny w Europie, po prostu o nim!) może być czasochłonna i podrobną dodatkową, znaczne koszty przesyłu. Również sprzęt elektroniczny w niektórych krajach jest zasilany innym napięciem, więc – aby działał w Polsce – trzeba go przerobić. Warto zwracać uwagę na takie drobności, gdyż za niewiedzę można sporo zapłacić...

w Internecie?



INFO

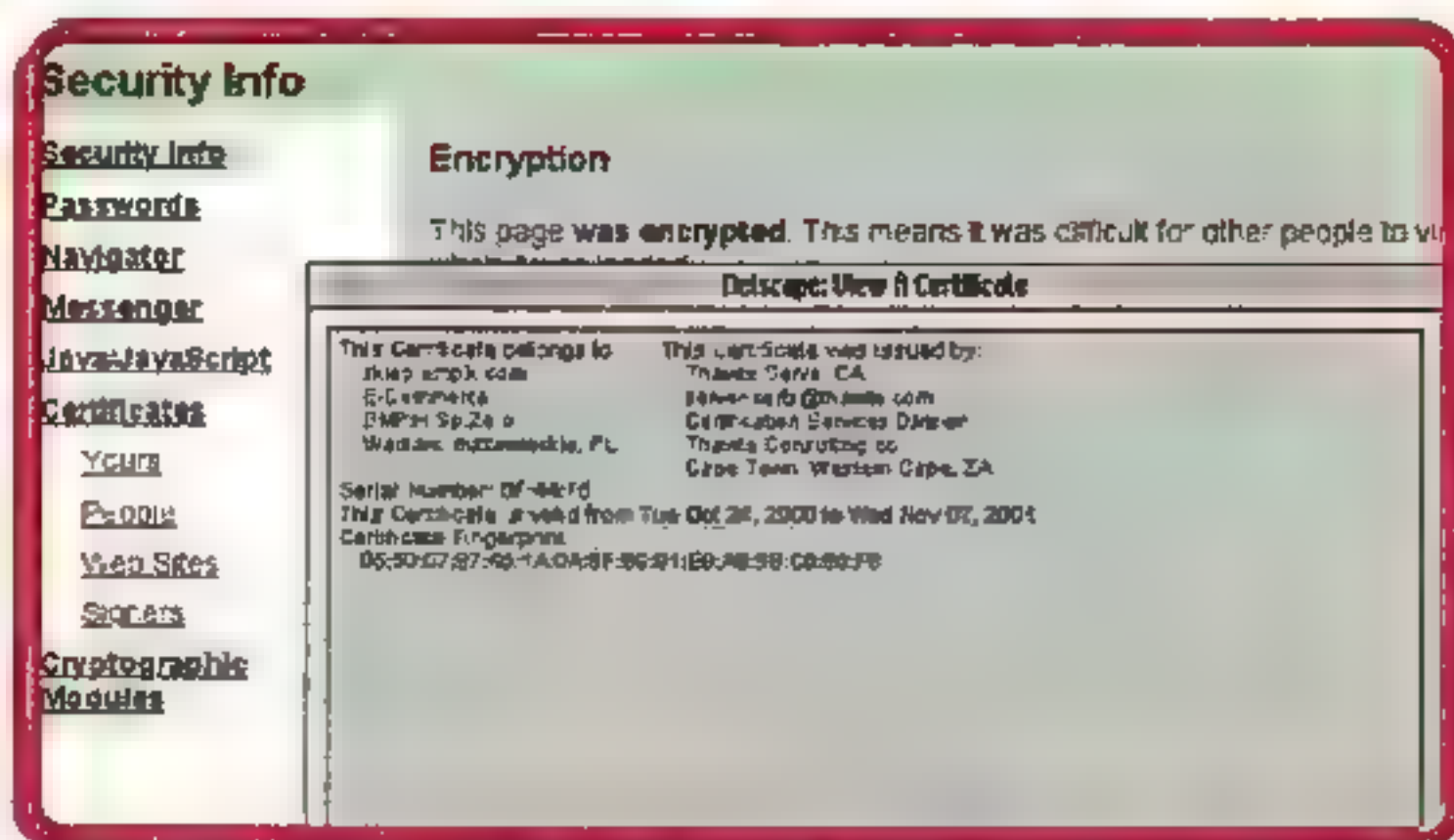
Dodatkowe koszty

Wielkość kupujących w Sieci zdaje sobie sprawę, że do ceny wyświetlanej na ekranie monitora zazwyczaj trzeba doliczyć dodatkowe opłaty. Przeważnie są to koszty dostarczenia towaru, i o ile w zamówieniach krajowych nie są one wysokie, to w przypadku zakupów z zagranicy mogą znacznie podnieść cenę towaru. Nie każdy wie o tym, że część towarów pochodzących spoza naszego kraju podlega opłatom celnym. Dotyczy to przesyłek o wartości powyżej 70 Euro. Jeśli zakupiony towar mieści się w tej sumie, możesz spać spokojnie, urząd celny nie powinien nic od Ciebie chcieć. Paczki o wartości 70-210 Euro podlegają ryczałtowej opłacie celnej w wysokości 3,5% ich wartości. Do całej sumy nie należy doliczyć także niesmiertelny podatek VAT według stawek dla określonego typu produktu (książki nadal 0%). Powyżej 210 Euro opłaty dokonuje się już według normalnych stawek celnych. Co ciekawe, opłaca się zamawiać produkty w krajach Unii Europejskiej – kupując w sklepie internetowym znajdującym się na terenie UE nie musisz płacić cła, a tylko podatek VAT. Oczywiście może się zdarzyć, że paczka w ogóle nie trafi do Ciebie – wszystko zależy od twojego szczęścia...

Stało się, co robić?!

Część banków wydających karty płatnicze podchodzi ze zrozumieniem do kłopotów okradzionych klientów. Po bardzo dokładnym sprawdzeniu podejrzanego zakupu pechowiec zazwyczaj otrzymuje zwrot skradzionych pieniędzy (całe szczęście zwykle można prześledzić losy zamówienia i udowodnić, że to Johnny Burgier kupił towar, korzystając z numerów karty Jana Kowalskiego). Oczywiście klient musi udowodnić, że zachował podstawowe wymogi bezpieczeństwa – czyli np. nie wysyłał zamówienia i numeru karty zwykłą pocztą e-mail, lub – co bardziej prawdopodobne – nie skusił się na superofertę nieistniejącego sklepu.

Internetowe zakupy są ciekawą odmianą przyzwoitej przed świętami zatłoczonymi supermarketami. Pamiętaj jednak, że pewne towary muszą kosztować odpowiednio dużo i gdy zobaczysz w Sieci ofertę np. nowutkiego Pentium 4 za 15 dolarów, to nie sięgaj od razu po kartę kredytową. Ogromny wybór towarów w internetowych sklepach zachęca też do kupowania w nich gwiazdkowych prezentów. Chcąc kupić w Sieci jakiś upominek, trzeba jednak się pospieszyć. Święta tuż tuż, a realizacja zlecenia może trwać dość długo – nawet kilka tygodni.



Użytkownicy Netscape'a mogą zobaczyć, kto (i co ważniejsze – komu) wystawił certyfikat bezpieczeństwa. W tym celu wystarczy kliknąć w symbol kluczyka pojawiający się na dole ekranu



ktos zdobędzie jej numer, to i tak nie będzie w stanie już niczego kupić.

Na trochę inny pomysł zabezpieczania się przed oszustami wpadły polskie banki. Zamierzają one wkrótce wydawać tzw. wirtualne karty płatnicze, służące wyłącznie do obsługi zakupów w Sieci. Dodatkowo transakcje dokonywane nową kartą będą zawierane z użyciem nowego systemu zabezpieczającego dane CVC2/CVV2.

Gdy nie ma zabezpieczeń

Niestety, część sklepów w Sieci, zwłaszcza tych mniejszych, nie ma możliwości ochrony danych wysyłanych przez klienta. Nie oznacza to, że musisz zrezygnować wtedy z zakupów. W większości wypadków możesz umówić się ze sprzedawcą (korzystając z poczty elektronicznej), że numer swojej karty oraz dane podasz w inny sposób – np. przez telefon albo faxem. Ta metoda jest, co prawda, trochę droższa (połączenie telefoniczne np. z USA kosztuje trochę pieniędzy), ale za to masz większą pewność, że nikt nie skorzysta ze wszystkich twoich oszczędności.

Trochę inaczej wygląda to w wypadku polskiego handlu sieciowego – płatność kartą cały czas jest traktowana jako ciekawostka. Zazwyczaj zamawiasz towar i płacisz dopiero przy odbiorze na poczcie. W tym przypadku zafacanie jest atutem...

TIPSY

Przyjazne banki

Postanowiliśmy sprawdzić, które z banków mają przygotowane plany działania w wypadku kradzieży danych karty klienta.

*** Handlobank: dostępne karty VISA oraz MasterCard/Eurocard. Bank dysponuje możliwością sprawdzenia dokonanej transakcji i uznania reklamacji (oczywiście w uzasadnionych przypadkach).

*** Citibank: dostępne karty VISA. Bank sprawdza reklamację klienta i w wypadku udowodnienia, że ktoś inny użył karty, rozpatruje reklamację.

*** PKO BP: dostępne karty VISA i MasterCard/Eurocard. Bank może skontrolować wykonaną transakcję i uznać reklamację.

*** Fortis Bank Polska S.A.: dostępne karty VISA. Bank może sprawdzić transakcję i uznać reklamację.

*** BPH: dostępne karty VISA oraz MasterCard/Eurocard. Bank dysponuje możliwością sprawdzenia transakcji i uznania reklamacji w uzasadnionych przypadkach, jednak straty w wysokości do 200 złotych ponosi klient.

*** Bank Śląski: dostępne karty VISA oraz MasterCard/Eurocard. Klient ponosi całe ryzyko zakupów w Sieci.

Krótka historia

Chociaż nie działa na duże odległości i nie zastąpi ci komórki, to dzięki niej porozumiesz się z innymi miłośnikami Pokémonów. W komplecie jest model z uroczym Pikachu i podstępny Meowth.

Cena: 95,90 zł

Jak zarobić na Pokémonach?
To znaczy, jak zarobić na nich nieprzyzwoitą ilość pieniędzy? To proste! Trzeba zrobić z nimi deskorolki, pluszaki i tatuaże...

Poké

Króleczek

Doskonały dodatek do kluczy, których na pewno teraz nie zgubisz. Do tego po delikatnym poruszeniu zaczyna świecić!

Cena: 19,90 zł

Deskorolka

Tego gadżetu niestety nie kupisz w sklepach w Polsce (przynajmniej na razie). Jeżeli jednak masz możliwość zamówienia go (albo wersji z Pikachu) przez Internet, to na stronie www.amazon.com jest teraz wiele atrakcyjnych świątecznych zniżek!

Cena: 10 dolarów

Wyrzutnia

Być może wygląda na nieco skomplikowaną, ale to prosta gra, która umili ci niejedną wieczór. W zestawie jest wyrzutnia, zetony i 3 figurki Pokémonów.

Cena: 36,70 zł

Stempelki

Teraz możesz umieścić swoich ulubieńców wszędzie! Radzimy jednak nie stemplować ukochanego obrusa mamy.

Cena: 22,70 zł

ROZRYWKA NA ZIMĘ

Staw uzupełniający 11,85 zł



AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy HASBRO możecie wygrać pokémonowe zabawki i gadżety. Nagrody rozdajemy wśród osób uczestniczących w naszym konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

MON

Aparat fotograficzny

Teraz nie tylko szybko zrobisz zdjęcie, ale pojawia się na nim też śliczne Pokemony. Bardzo dobry prezent dla początkujących pika-fotografów.

Cena: 50 zł



Pikaplecak

Puchaty i mięciutki! Wygląda (i nosi się) wręcz rewelacyjnie. Jego jedyną wadą jest to, że więksi miłośnicy Pokemonów mogą nie wcisnąć się w paski, ale można go nosić jako torebkę.

Cena: 108,90 zł



Pokemon Pikachu

Czy pamiętasz Tamagotchi? Wirtualnego pupila, o którego musiałeś zadbać? Teraz możesz zająć się ulubionym Pokemonem, czyli Pikachu. Gierka może być miłą rozrywką dla osób, które skończyły wersję na GBC.

Cena: 114,90 zł



Yo-Yo

Taka zabawka ma prawie same zalety. Po pierwsze, są na niej Pokemony. Po drugie, na jej bokach znajdują się świecące diodki. No i po trzecie, zabawka wydaje z siebie dźwięki! Wady? Trzeba nauczyć się bawić yo-yo.

Cena: 35,99 zł



Lizaki

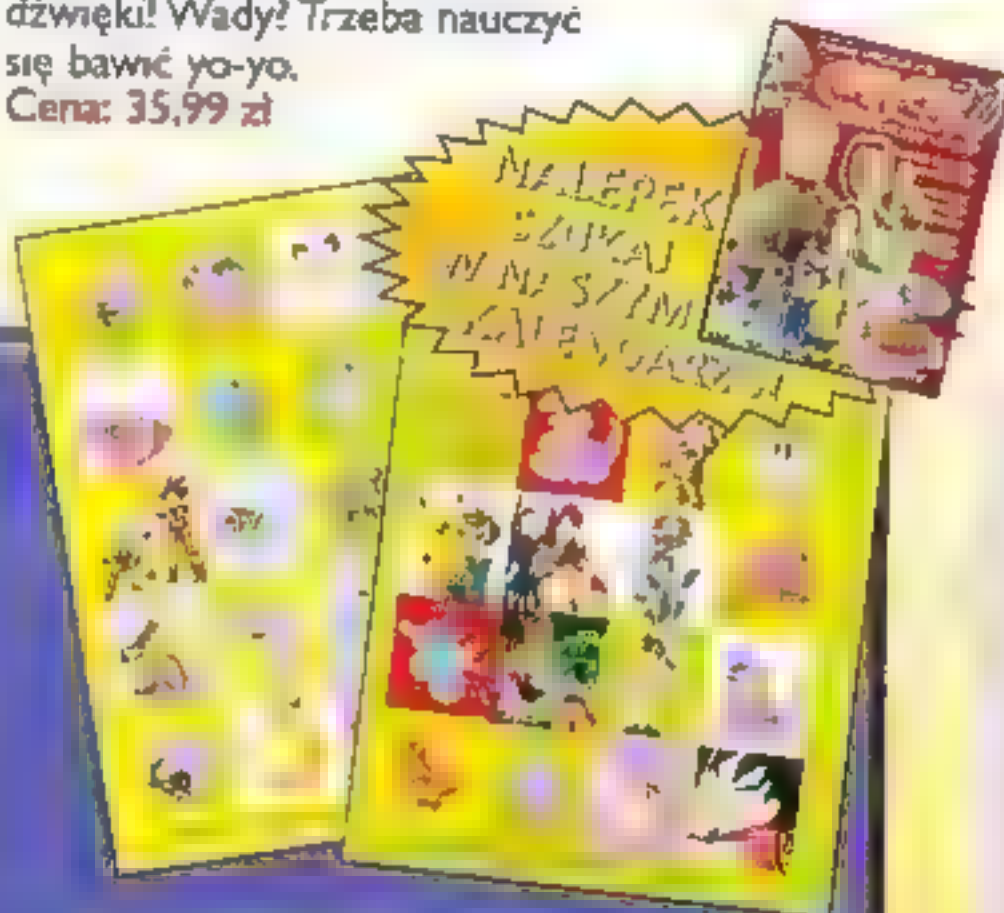
Taki lizak to niby nic rewelacyjnego, gdyby nie jedno „ale”... Domyslasz się, o co chodzi? Oczywiście o figurkę miłusiuśkiego Pokemona, który zamieszkał na szczycie lizaka. Ojej, zrobiło się słodko.

Cena około 20 zł



Pokemon Monopoly

Zamiast kupować zwykłe domki i hoteliki w klasycznym Monopoly, będziesz mógł wyruszyć po kolorowej planszy w podróż z Ashem i jego kolegami (oraz Pokemonami, oczywiście). Gra pojawi się na półkach side-powych w 2001 roku.



Nalepki i tatuaże

W Polsce można kupić wiele odmian różnych nalepek. My polecamy ci naklejki, które umieściliśmy w naszym kalendarzu (jego cena to 14 zł).

INFO

Gdzie na zakupy?

- Prawie wszystkie opisywane produkty możesz kupić w Polsce bez większego problemu (chyba że nagle tłum oszalałych Mikotajów zapragnie wykupić wszystko, co jest związane z Pokemonami).
- Na zakupy najlepiej udać się do dużych sieci supermarketów. Odwiedź takie sklepy jak Auchan, Billa, Carrefour, Geant, Hipermark, Jumbo, Leduc czy Tesco. Podane przez nas ceny są najniższymi, które znaleźliśmy.
- Przed Świętami również wiele stron internetowych oferuje bardzo atrakcyjne promocje. Polecamy popularną stronę www.amazon.com (lub jej angielską wersję www.amazon.co.uk).
- Przeczytaj jednak wcześniej artykuł w tym numerze na temat bezpieczeństwa zakupów przez Internet (na stronach 68-69).

EXTRA

DRAGON BALL

AKCJA!

W konkursie CLICKA* możecie wygrać kasety wideo z przygodami bohaterów serii Dragon Ball. Nagrody rozdajemy wśród osób uczestniczących w naszym Wielkim Świątecznym Konkursie (szczegóły na stronach 84-85).

Do dyspozycji masz kilkadziesiąt gier o DRAGON BALL! Nie wiesz, jakie wybrać? Zapraszamy na wspólną wycieczkę po ostatnich 15 latach – czasie DRAGON BALL

Teleportacja: Jak zdobyć ulubione gry

Jeżeli nie masz znajomości w USA albo w Japonii, to ze zdobyciem LEGALNYCH gier możesz mieć małe problemy. DragonBall uczy jednak tutaj także, jeżeli tylko odrobinę się postarasz, osiągniesz swój cel. Do dyspozycji masz przecież bogate zasoby Internetu. Swoje poszukiwania powinieneś rozpocząć od oficjalnej strony DB, a jeżeli nie przyniesie to efektów, spróbuj na jednej ze stron z gadżetami anime, a w ostateczności na stronie producenta. Dobre rezultaty daje także zamieszczenie ogłoszenia na forum fanów DragonBall, jak również popytanie na kanałach IRC. Wówczas za niewielkie pieniądze (albo w ramach wymiany) możesz zdobyć to, czego szukasz. Tylko uwaga: w Polsce nie było oryginalnych gier na Nintendo NES (nawet w sklepach znalazły się nielegalizowane wersje), więc uważaj! Nie można także pominąć sprawy emulatorów, które są pisane na platformę sprzętową komputera klasy PC, a i gier na nie w postaci romów w Sieci nie zabraknie. Problem w tym, że są one chronione prawami autorskimi, a co za tym idzie, przetrzymywanie ich na dysku dłużej jak 24 godzin, jest NIELEGALNE. Jeden dzień to i tak wystarczająco długo, abyś mógł zapoznać się z grą i podjąć decyzję o zakupie.



Przeszłość, czyli czasy świetności DragonBall na świecie



Na samym początku gry o DB nie porażały oprawą graficzną...

Nie da się ukryć, że największą popularność anime to zyskało pod koniec lat 80. i na początku 90. (w Polsce oczywiście dopiero teraz, ale wiadomo, jak to kiedyś w naszym kraju było). Wówczas programiści garściami czerpali z zasobów oferowanych przez dzieło Akira Toriawy. Już w 1986 roku powstała pierwsza gra na podstawie serialu. Nosi ona tytuł DRAGON BALL (jakżeby inaczej) i przedstawia młodego Gokū (z ogon-

kiem!), który już od najmłodszych lat musi ratować swych przyjaciół. Nad produkcją nie ma co się rozpisywać, gdyż graficznie prezentuje się bardzo słabo, warka też jest przedstawiona w niezbyt naturalny dla gatunku sposób. Zapamiętać należy ją jednak jako pierwszą grę o DB i, jak się okazuje, jedną z niewielu platformówek. Jej producentem była japońska firma Bandai, a platformą 8-bitowa konsola Nintendo NES (swojego czasu bardzo popularna w Polsce, dziś do nabycia w cenie do 50 zł). Po sukcesie jedynki stworzono DRAGON BALL 2, DRAGON BALL BAC i DRAGON BALL BARC. Niewiele później, bo już w 1992 roku, Bandai wypuszcza kolejną wersję „Smoczyc kuli”, tym razem serię Z. Powstały trzy gry ze znacznikiem Z. Wszystkie są swego rodzaju przygodówkami/rpg z elementami walki i karcianki. Trudno wyobrazić

sobie takie połączenie, ale w efekcie świetnie zdało egzamin. Ostatnia seria DBZ ATTACK OF THE ANDROIDS na NES-a rozpoczyna się od Freeza Saga, a miejscem boju jest planeta Namek, następnie masz do czynienia z Cyborgami, Cell... Co będzie dalej, o tym już każdy fan doskonale wie. Generalnie, gry na NES-a potraktować należy jako klasykę i ciekawostkę



...i skupiały się głównie na elementach rpg i przygodówek

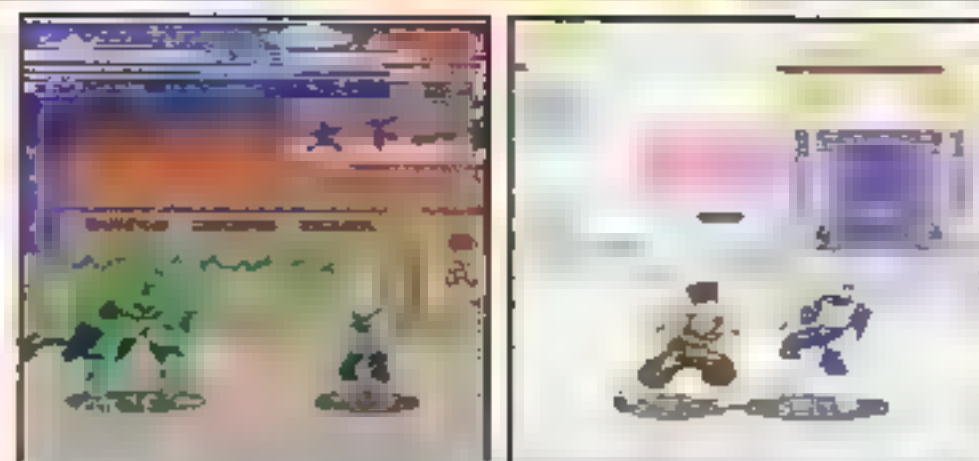
Rok 1992 i era konsoli Super NES

Wróć jednak do 1992 roku. Fani DRAGON BALL, zdejmijcie czapki z głów, bo oto pojawia się pierwsza (a w dodatku najlepsza rpg) gra na konsolę Super NES (16-bitowa konsola, unowocześniona wersja NES). Jej pełny tytuł brzmi DRAGON BALL Z: SŁUPA SAIYA DENSETSU – LEGEND OF SUPER SAIYAN, czyli w tłumaczeniu na polski – Legenda Superwojowników. Pomimo dość słabej, nawet jak na konsolę SNES, grafiki, potrafi przykuć do monitora na długie godziny. Warto wspomnieć, że chronologicznie gra jest całkowicie zgodna z serialem. Takie granie daje naprawdę wale frajdę, tym bardziej że zadbać musisz również o rozwój duchowy i fizyczny swoich bohaterów (a walczyć możesz wszystkimi z „ekipy” Sonę).



Jedną z wielu nadlatujących rzeźmiel. Oj, to chyba nie owad! Tak, to nasz dzielny superwojownik!

Podróż w rok 1993



W czasie bijatyk to już naprawdę kończą się zarty. Wygrywa najsilniejszy i najsprytniejszy

Tym razem wehikuł zatrzymuje się w roku 1993. Przyniósł on dwie nowe produkcje. DB: SUPERBOUTUDEN 1 i DB: SUPERBOUTUDEN 2. Po raz pierwszy zdecydowano się odejść od pomysłu rpg/przygodówka, co zaowocowało pierwszą bijatyką z udziałem bohaterów z Dragona. Akcja „jedynki” rozgrywa się kilka lat przed Cell Game. Ciekawym rozwiązaniem jest wprowadzenie prawie nieograniczonej areny. Jeżeli postacie są zbyt daleko od siebie, to następuje podział ekranu. Walki odbywać się mogą zarówno na ziemi, jak i w powietrzu, a wachlarz ciosów, jakimi dysponują wojownicy, nie sprowadza się tylko do pojedynczych kopniaków czy uderzeń ręką.

Nastal rok 1994



Na GB też robiono gry o Smoczach i Jajach. Trzeba się tylko cieszyć.

Tak grasz i grasz, aż tu nagle 1994 rok zawitał, a wraz z nim 3 kolejne dzieła Bandai. Trzecia część BOUTOUDEN. Obecnie jest to gra bardzo na czasie, gdyż fabuła opiewa ostatnią sagę DBZ: BUU. Tryb rozgrywki, jaki oferuje gra, to tyko turniej, ale warto wziąć w nim udział, choćby dlatego, że w miarę wspina się po szczeblach turniejowego drzewka, przeciwnicy coraz lepiej wal-

cą, co podnosi atrakcyjność gry. Innymi grami z tego okresu są: DBZ: BUUYU RETSUDEN i DRAGON BALL: GOKU HISHOUDEN. Warto tutaj odnotować, że pierwsza jest napisana na Sege, natomiast druga na Game-Boya. Szczególnie ta ostatnia propozycja wydaje się dosyć ciekawa, gdyż prezentuje inne spojrzenie na walkę, a ponadto można pograć sobie na lekciach czy w autobusie.

Pora na rok 1996



Jak na tamte czasy, gra DB: HYPER DIMENSION wyglądała świetnie.

Do 1996 roku powstały jeszcze: DRAGON BALL Z SUPER GOKU DEN - STORY, dosyć przyzwoity, wykonany na wysokim poziomie klasyczny rpg, rozgrywany podczas 23 Tenkaichi Budokai, gdzie Goku poznaje swoją przyszłą żonę - ChiChi, a także najlepszą bijatyka na konsole 16-bitowe DB: HYPER DIMENSION. Gra posiada też bardzo dobrą oprawę audiowizualną.

Teraźniejszość - druga młodość DragonBall'a

A teraźniejszość pałnę pierwszeństwa przekazała konsoli Playstation. Powstało kilka fajnych gier na PSX. Pierwszą z nich, godną zaprezentowania, jest DRAGON BALL FINAL BOUT. Gra jest bardzo podobna do serii Boutouden, z tym że dodano trzeci wymiar. FINAL BOUT oferuje 3 tryby rozgrywki: battle mode, gdzie możesz zmierzyć się z komputerowym lub żywym przeciwnikiem; Tenkaichi Budokai (turniej)



No i co? Rzucasz mi wyzwanie? A masz taki ładny strój, jak ja?



Seria Dragon Ball Z jest doskonałą bohaterką bijatyk

jownika, którym walczysz. W interesujący sposób rozwiązano PS Battle. Jest to jakby wylansowanie kolejnych misji, w których z góry ustalone są walczące ze sobą postacie, a ty musisz opowiedzieć się po jednej ze stron i wygrać.

Z innych PSX-owych produkcji warto przedstawić pierwszą jak dotąd grę dotyczącą serii GT - DRAGON BALL GT - FINAL BOUT, a także DBZ ULTIMATE BATTLE 22 i DBZ GAIDENT - PLAN TO ELIMINATE THE SAYJANS, ukazującą nowych, niespotykanych dotąd bohaterów. Fabuła jest standardowa, ale gra może być naprawdę atrakcyjna dla prze-

ciętego gracza, gdyż jest po angielsku!

Czytając ten tekst, być może zastanawiasz się, dlaczego nikt nie zrobił dotąd gry na PC. Mylisz się, gry na PC są! Specie od PC poszli w kierunku QUAKE czy DIABLO, zapominając o tak świetnym

temacie, jaki oferują „Smocze kule”. Sytuację ratują jednak fani serialu, którzy łączą się w grupy i tworzą wizerunek pece-towego DragonBall'a. Na stronie www.theoparadise.com/dbz.htm znajdziesz kilka zagranicznych, amatorskich produkcji. Obecnie niektóre są w wersji demo czy beta, ale zawsze daje to jakieś perspektywy na przyszłość...

i The Build Up (gdzie można rozwinąć wybraną postać).

Kolejną wartą uwagi grą na PSX jest tytuł DB: THE GREATEST DBZ LEGENDS. Co ciekawe, wydany on został równocześnie na Playstation, a także na Sege Saturn. Z menu dostępnego w grze wybierać można następujące pozycje: Z Campaign (Story mode), VS Battle (bijatyka), SP Battle (dostępne dopiero po przejściu Campaign - swojego rodzaju ranking). Po wybraniu pierwszej pozycji będziesz miał do przejścia 8 plansz. I tak będą to: Vegeta's arrival, The Gineu Squad, Battle on Namek, Assault of the Artificial Humans, Cell's Challenge, Majin Buu's Creation, Battle of the Buus oraz Final Battle of the Z Fighters. W każdym z nich będziesz miał do wykonania inne zadanie, które jednak jest ściśle powiązane z fabułą DBZ. Dodatkowym atutem gry jest fakt, że w dowolnym momencie możesz zmienić wo-



Wszystkich przeciwników poznasz już w pierwszy rzut oka

Świetlana przyszłość

Pomimo iż seria DRAGON BALL dobiega końca, coraz więcej osób w Polsce i na świecie zaczyna się interesować tym serialem. Nie pozostanie to bez wpływu na gry komputerowe. Po pierwsze, cieszy, że powstaje coraz więcej amatorskich gier na pocztówce „blaszaki”. Po drugie, optymizmem napawać może ostatnie posunięcie Bandai. Z najnowszych wieści wynika, iż powstanie mod do Quake3 o nazwie DRAGON BALL Q. Będzie to przeróbka broni, postaci itp. Fajnie więc będzie postrzelać zamast rocketlauncherem na przykład kamehameha'em...

Polscy fani nie pozostali obojętni wobec DRAGON BALL. Na stronie www.dragon-ballz.prv.pl dowiedzieć się można o tym, że powstaje nowa POLSKA gra o DBZ. Jak przewidują autorzy, ma to być klasyczna przygodówka z elementami rpg i walki. Akcja rozgrywać się będzie rok po Buu Saga, a główni bohaterowie to Trunks i Gotten. Najważniejsze jest jednak, że każdy może pomóc przy tworzeniu gry! Pokazmy, iż Polacy nie gęsi...

Dobiegły końca nasze podróże w czasie. Wracamy do teraźniejszości. Obecnie, gdy znasz już zarys historii komputerowych wersji „Smocznych Kul”, możesz garściami korzystać z tego, co przez te lata powstało. Jeżeli nie masz ochoty na DRAGON BALL w postaci zer i jedynek, to zawsze możesz kupić sobie gry analogowe. Ostatnia oferta sklepów wysyłkowych przewiduje dosyć interesującą, przygodową grę planszową, ale to temat na oddzielny artykuł...

Dragon Ball WWW

www.dragon-ballz.prv.pl

www.dragonball.com

www.theoparadise.com/dbz.htm

www.dragonballgames.ko.pl

www.dbzstore.com

www.etoys.com

www.goclick.com

www.gamefaqs.com

SŁOWNICZEK

Sayia-jin	- Superwojownik
Kame House	- dom mistrza Roshi
Master Roshi	- Genialny Żółw
Kaio-shin	- Neptun
Buu	- Buu Buu
Freeza	- Frezer
Gohana	- Gotronk
Gogera	- efekt scalenia Vegety i Goku (Vego)
Piccolo	- Szatan Serduszek
Cell	- Komóreczka
Radditz	- Radim - superwojownik, brat Goku
ChiChi	- żona Goku, matka Gohana i Gotena
Senzu	- czarodziejska fasolka
Tenkaichi Budokai	- Światowy Turniej Sztuk Walki
Kamehameha	- fala uderzeniowa, technika Mistrza Roshi
Bandai	- firma produkująca konsolowe wersje DragonBall



Bill Gates

i jego miliardy dolarów

Siedzisz przed komputerem całymi godzinami, a rodzina ciągle krytykuje twoje hobby. Możesz im jednak powiedzieć, że wiele sławnych osób zaczynało zbijać wielkie fortuny właśnie w ten sposób. Dzisiaj zobaczmy jak robił to Bill Gates

Mały Bill, mimo iż urodził się w bardzo bogatej rodzinie, nie miał łatwego życia. Już od dzieciństwa bowiem wpajano mu, że zawsze ma dążyć do bycia lepszym od innych. Nic więc dziwnego, że Trey (tak nazywano Gatesa z racji cyfry III przy imieniu) już jako chłopiec wyróżniał się z tłumu rówieśników. Jednym z jego słynniejszych „numerów” było napisanie wypracowania liczącego... prawie trzydzieści stron.

Mały spryciarz

Właśnie w szkole średniej Bill Gates zainteresował się komputerami i poznał swojego przyszłego współnika, Paula Alena. Wszystko zaczęło się od pomysłu dyrektora szkoły, który postanowił zapoznać młodzież z komputerami. Zakup sprzętu nie wchodził jednak w grę, urządzenia te były zbyt drogie. Korzystając z dalekopisu i łącza telefonicznego



Na stronie Bill Gatesa możesz przeczytać fragmenty jego wystąpień. Szkoda, że tylko po angielsku...

uczniowie mogli używać prostego mini-komputera PDP-10 znajdującego się w... Seattle. Niestety, bardzo szybko rachunki telefoniczne przekroczyły możliwości szkoły. Do komputera mogli więc siadać jedynie najzdolniejsi (a wśród nich trzynastoletni William Gates).

Wkrótce ojciec jednego z uczniów udostępnił młodemu zapaleńcom komputer znajdujący się w firmie Computer Center Corporation. Gates i Allen spędzali przed monitorem coraz więcej czasu, a rachunki za telefon rosły i rosły...

Na szczęście komputery dostępne w tych czasach nie były doskonałe. Również w ich oprogramowaniu roziło się od błędów i dziur. Nic więc dziwnego, że młodzi programiści postanowili dokonać pewnych drobnych zmian w kilku plikach. Dzięki temu opłaty za telefon zmniejszyły się znacząco. To oszustwo szybko wyszło na jaw, a Gatesowi i Allenowi zaproponowano... znalezienie błędów w oprogramowaniu w zamian za możliwość nieograniczonego korzystania z komputera. Po miesiącach nocnego siedzenia przy



komputerze rodzice Gatesa uznali, że ich syn zaczyna się dziwnie zachowywać... i przyszły szef Microsoftu został „odłączony” od wirtualnego świata na prawie rok...

Studia czy własna firma?

Mimo rozłąki z komputerem Gates i Allen nie przestali interesować się tymi urządzeniami. Ich w edza zaczęła przynosić wymierne korzyści. W tym czasie Bill Gates rozpoczął studia na Uniwersytecie Harvarda. Jednak postanowił wraz z Pauliem Alenem założyć własną firmę i studia na najlepszej uczelni w USA musiały poczekać...

Jednym z pierwszych dzieł i jednocześnie ogromnych sukcesów Microsoftu był język BASIC, dostępny chyba dla każdej platformy sprzętowej. Na początku lat osiemdziesiątych mała firma powoli zaczęła przeobrażać się w poważne przedsiębiorstwo. Kolejnym sukcesem było wygranie

przetargu na stworzenie systemu operacyjnego dla komputerów IBM PC. Gates i Allen kupili za 50000 dolarów od mało znanego informatyka QDOS (Quick i Dirty Operating System). Następnie zmienili nazwę programu na MS-DOS, dokonali kilku poprawek i... wkrótce program ten stał się najpopularniejszym systemem dla wchodzących właśnie na rynek komputerów PC, a jego właściciele zarobili mnóstwo pieniędzy!

W 1991 roku IBM i Microsoft zakończyli współpracę – Gates marzył o własnym systemie. Efektem tego było stworzenie w 1990 roku Windows 3.0, a rok później – Windows 3.1. Popularne okienka stały się przyczyną niezgody z twórcami innej potęgi, Steve'em Jobsem i Steve'em Wozniakiem z Apple Computer. Wszyscy panowie, tworząc graficzny interfejs użytkownika, ikonki i kursor poruszany myszką, skorzystali z wcześniejszych prac firmy Xerox. Apple twierdził jednak, iż ty ko on ma prawa do tego pomysłu.

Pieniądze i kłopoty

Bycie sławnym i bogatym nie jest łatwe. Wiele osób uważa szefa Microsoftu za sprawcę wszystkich nieszczęść związanych ze swoim PC, a właściciele konkurencyjnych firm z radością wystaliby Gatesa na bezludną wyspę. Jeden z przeciwników Billa obrzucił go... ciastkiem z kremem! Do tego dodajmy jeszcze kłopoty z amerykańskim sądem, próbującym dokonać podziału firmy w imię obrony konkurencji, które nie wydadzą się jednak mieć większego wpływu na Microsoft ani na samego Gatesa... Coż, wszyscy wiedzą, że to właśnie jemu zawdzięczamy obecny sposób pracy z komputerami.



FAKTY

- Urodził się 28 października 1955 roku w Seattle, USA.
- W 1975 roku założył firmę Microsoft.
- W 1981 roku został prezydentem firmy.
- W 1985 roku został prezydentem firmy.
- W 1987 roku został prezydentem firmy.
- W 1989 roku został prezydentem firmy.
- W 1991 roku został prezydentem firmy.
- W 1993 roku został prezydentem firmy.
- W 1995 roku został prezydentem firmy.
- W 1997 roku został prezydentem firmy.
- W 1999 roku został prezydentem firmy.
- W 2001 roku został prezydentem firmy.
- W 2003 roku został prezydentem firmy.
- W 2005 roku został prezydentem firmy.
- W 2007 roku został prezydentem firmy.
- W 2009 roku został prezydentem firmy.
- W 2011 roku został prezydentem firmy.
- W 2013 roku został prezydentem firmy.
- W 2015 roku został prezydentem firmy.
- W 2017 roku został prezydentem firmy.
- W 2019 roku został prezydentem firmy.
- W 2021 roku został prezydentem firmy.
- W 2023 roku został prezydentem firmy.
- W 2025 roku został prezydentem firmy.



Korporacja Gatesa rozciąga się z roku na rok. Co i raz powstają nowe siedziby firmy w najróżniejszych zakątkach świata. A cyfry na koncie Billa rosną...



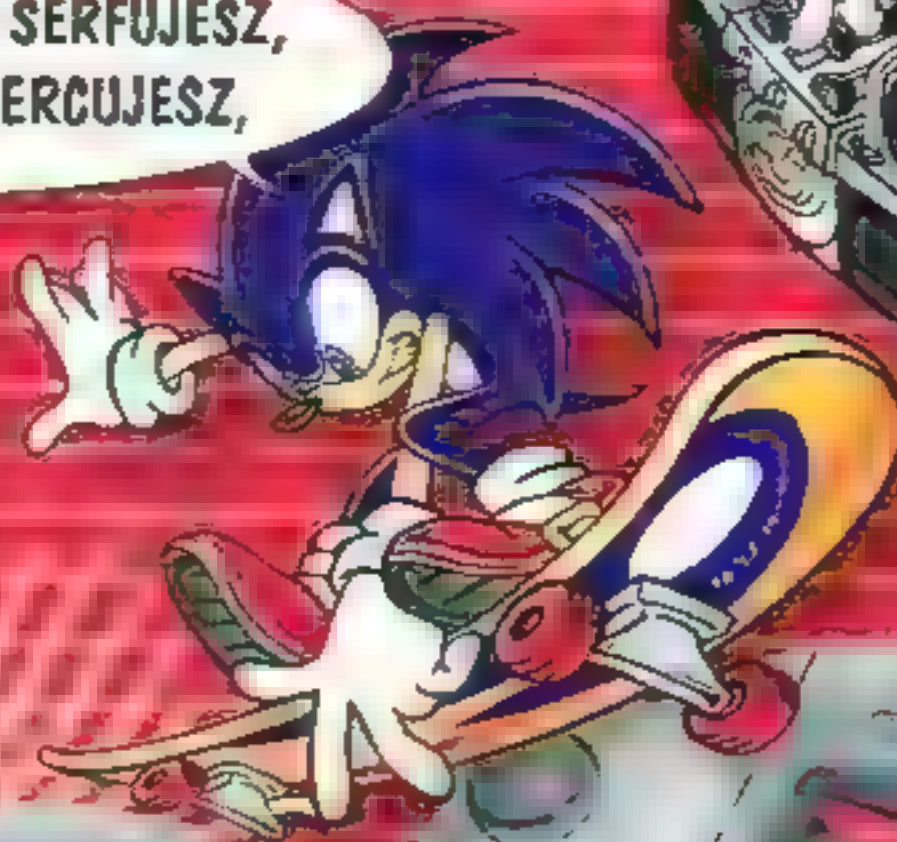
**MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.**



**HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI..**



**CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,**



**TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.**



**NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.**



**PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNĘTRZ UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.**

128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami Internetowymi.

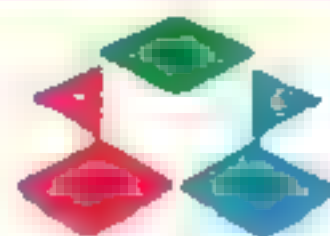
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,

kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:

**Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.**

**Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.**

**Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl**



Lanser.net

**Wyłączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366**

KINO

Premiera
1 grudnia

GRINCH

Świąt nie będzie

AKCJA!

W konkursie CLUCKA! i firmy UIP-IT możesz wygrać gadzety z filmu Grinch! Nagrodę rozdajemy wśród osób uczestniczących w naszym konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85).

Co byś zrobił, gdyby spróbowano ci ukraść święta Bożego Narodzenia? Pewno to, co ja, gdy powiedziano mi, że nakręcą o mnie film. A musisz wiedzieć, że nie zrobiłem nic

Nie tak znowu dawno temu wpadłem na genialny pomysł. Otóż postanowiłem raz na zawsze pozbyć się Świąt Bożego Narodzenia. No bo i na co one komu? Są przecież tak durne jak Święty Mikołaj – wszyscy odeszli jak głupi, obdarowują prezentami, są tacy ohydnie mili i kochający. Nie dziwił się więc, że postanowiłem raz na zawsze rozwiązać tę sprawę. Sprytnie przebranko pozwoliło mi zbliżyć się do mieszkającej w Ktosiowie rodziny Ktosiów. Pograżona w szale przedświątecznych zakupów familia nie zwracała na mnie uwagi i nie wyczuwała podstępów. I dopiero ta mała Cindy Lou-Ktoś pokrzyżowała mi szlaki. Zdaje się, że dziewczynka wciąż pamiętała, co naprawdę znaczą Święta. Na szczęście... Eh, co tam będę ci mówił. I tak wszystko możesz już zobaczyć w kinie.

Muszę przyznać, że było to dla mnie zaskoczeniem. Już sama propozycja doktora Seussa, by napisać o mej przygodzie książkę, była dla mnie sporą niespodzianką. A później jeszcze jej sukces. Propozycja Rona Howarda, autora takich filmów jak „Willow” czy „Ko-

kon”, wstrząsnęła mną dogłębnie. A gdy jeszcze dowiedziałem się, że zagra mnie sam Jim Carrey (tak, tak – ten od „Maski” i „Ace Ventura”), to padłem na kolana i zapłakałem z radości jak dzieciak.

Na planie bywałem niemal codziennie. Z rozrzuconiem, a jednocześnie z niekrytą radością obserwowałem, jak realizatorzy odtwarzają wydarzenia z mojej przeszłości. Na największej scenie wytwórni Universal przygotowano obszerną dekorację przedstawiającą Ktosiowo. A Jim Carrey był rewelacyjny! Nie wiem, kto go uczył fachu, lecz na pewno miał dobrych nauczycieli. Jim poruszał się zupełnie tak jak ja, dzięki niespożytej energii dominował nad otoczeniem i rozstawiał wszystkich po kątach. Narzekał tylko nieco na charakterystykę. Upodobnienie go do mnie trwało jakieś 6 godzin dziennie, czyli niedługo, jeśli wziąć pod uwagę moje piękno i jego ludzką brzydotę.

Gotowy obraz bardzo mi się spodobał. I właściwie dlatego ci to wszystko mówię, byś się nim zainteresował i zapuścił się do ciemnotnego kina. Gwarantuję, że nie będziesz narzekać.



Ktosiowo – mała miejscowość gdzieś u podnóża gór. Na jednej z nich – Mount SSyp mieszka Grinch i z nienawiścią obserwuje przygotowania do Gwiazdki



Cindy-Lou chciała, aby w tym roku Święta były naprawdę przyjemne

Nazywam się Grinch i podobno jestem brzydki. Osobiście w to nie wierzę. Ilekroć spojrzę w lustro, widzę w nim odbicie naprawdę przystojnego faceta. Piękne zielone futerko pokrywające me ciało sprawia, że wyróżniam się spośród tłumu miernot zamieszkujących okolice. Charakterystyczny zapach, który mniej tolerancyjni ludzie nazywają smrodem, nieczyszczone, nieco tylko przetruszczone włoski, lekka tusza i czarujący uśmiech potwora z Loch Ness czynią ze mnie nie lada przystojniaka. Pomysł zresztą, jak idealnie moja uroda współgra z tym jakże wspaniałym poczuciem humoru, którym obdarzyła mnie Matka Natura (nie słuchaj tych, co mówią, że jestem okrutny i sadystyczny, a moje zgrzywy zaliczają się do tych najbardziej bolesnych – oni po prostu nie znają się na żartach). Nie sądzę, by na tym świecie mieszkał ktoś równie dowcipny jak ja. Nawet mój pies Maks, którym bawię się co dnia, sądzi podobnie. Tylko spróbowałby myśleć inaczej!

Pomysł 5 Akcja 5

Grinch

Komedia / USA

Premiera: 1 grudnia

Od lat 0

www.m-cineas.com

Porównajcie całowłosego nieśforemego i pięknego Grincha z Ktosiowa w świąteczny czas

5



Ash i jego pokemonowi przyjaciele czują się świetnie w każdej postaci...



„Tym razem zjawił się w kunie, by zaprezentować się w pełnej krasie na dużym ekranie...”



A co z tego wynika? Przecież są zawodowcami, więc na pewno się nie rozczarujesz

Pokémon

THE MOVIE

Do lutego 2001 roku pozostało jeszcze trochę czasu, ale już dziś na twarzach miłośników tajemniczych zwierzątek zwanych Pokemonami maluje się błoga radość. A wszystko dlatego, że na ten właśnie miesiąc firma Warner Bros Poland zapowiedziała premierę pełnometrażowego, pierwszego filmu opowiadającego o przygodach sympatycznego, żółtego Pikachu oraz jego przyjaciół.

Akcja filmu rozpoczyna się w laboratorium naukowym, którego pracownicy dokonali właśnie udanego eksperymentu genetycznego: udało im się z komórki Pokemona o imieniu Mew, jednego z najrzadziej spotykanych miusińskich, sklonować nowe zwierzątko nazwane Mewtwo. Miało być ono dużo silniejsze i inteligentniejsze od zwykłych Pokemonów, a nawet miało mówić językiem ludzi! Eksperyment udał się naukowcom niestety tylko połowicznie, bowiem Mewtwo, korzystając ze swoich nadnaturalnych

umiejętności, zniszczył laboratorium i uciekł, by odebrać ludziom kontrolę nad światem. W następnej odsłonie produkcji pojawia się dobrze znany Ash, przybywający na tajemniczą wyspę na zaproszenie tajemniczej trenerki...

Film, który pojawi się w polskich kinach w ferie, jest pierwszym pełnometrażowym obrazem opowiadającym o przygodach Pokemonów. Odnosił on wielki sukces w Stanach Zjednoczonych

i odbił się szerokim echem na całym świecie. W Japonii popyt na bilety był tak wielki, że musiano zorganizować dodatkowe projekcje! I choć wydaje się, że w Polsce pokemonia nie jest aż tak duża, to jednak już dziś wiadomo, że widzów w kinach nie zabraknie. Tak więc Pokemani wszystkich miast i wsi, łąćcie się!



Kowboj z Szanghaju

ZJackie Chanem spotkałeś się już w grze „Jackie Chan Stuntmaster”. Tym razem ten niezwykle popularny karateka czeka na ciebie w kinie. Film „Kowboj z Szanghaju” jest niecodzienną komedią akcji opartą na dość zakręconym pomysle. Otóż pewna chińska księżniczka wpada w ręce porywaczy. Odbić ją ma mistrz walk wschodnich. Problem w tym, że przestępcy uciekli nie do słynnego klasztoru Shaolin czy w inne daleko-wschodnie miejsce, a na Zachód. Na Dziką Zachód.

Realizacja filmu nie była wcale taka prosta – okazało się bowiem, że Jackie Chan panicznie boi się koni. Treserzy długo musieli go przekonywać, że jazda na dobrze wychowanym zwierzątku jest równie bezpieczna jak jazda samochodem. Pod koniec zdjęć aktor przyznał, że niepotrzebnie się bał. Co więcej, uznał konia Fido, swojego wiernego rumaka, za najlepszego przyjaciela! Zwierzątko okazało się naprawdę nieprzeciętne. Umiął pić z butelki oraz siadać na ziemi niczym pies. „Kowboj z Szanghaju” pojawi się w polskich kinach w połowie grudnia.



Dziki Zachód to miejsce dla prawdziwych twardzieli. Takich jak Jackie Chan



Latający ludzie i śledzące konie? Niezwykłe!

Happy Texas

Premiera 15 grudnia



Jadąc do miasteczka Happy, Wayne i Harry nie podejrzewali, w co się pakują

Dlaczego pancernik przekroczył ulicę? Czyżby po to, by przejść na drugą stronę? Ano – niezupełnie. Prawidłowa odpowiedź brzmi bowiem: pancernik wtargnął na szosę w celu spowodowania wypadku przejeżdżającej tamtędy furgonki więziennej. Harry Sawyer i Wayne Junior zdążyli nią do miejsca odosobnienia.

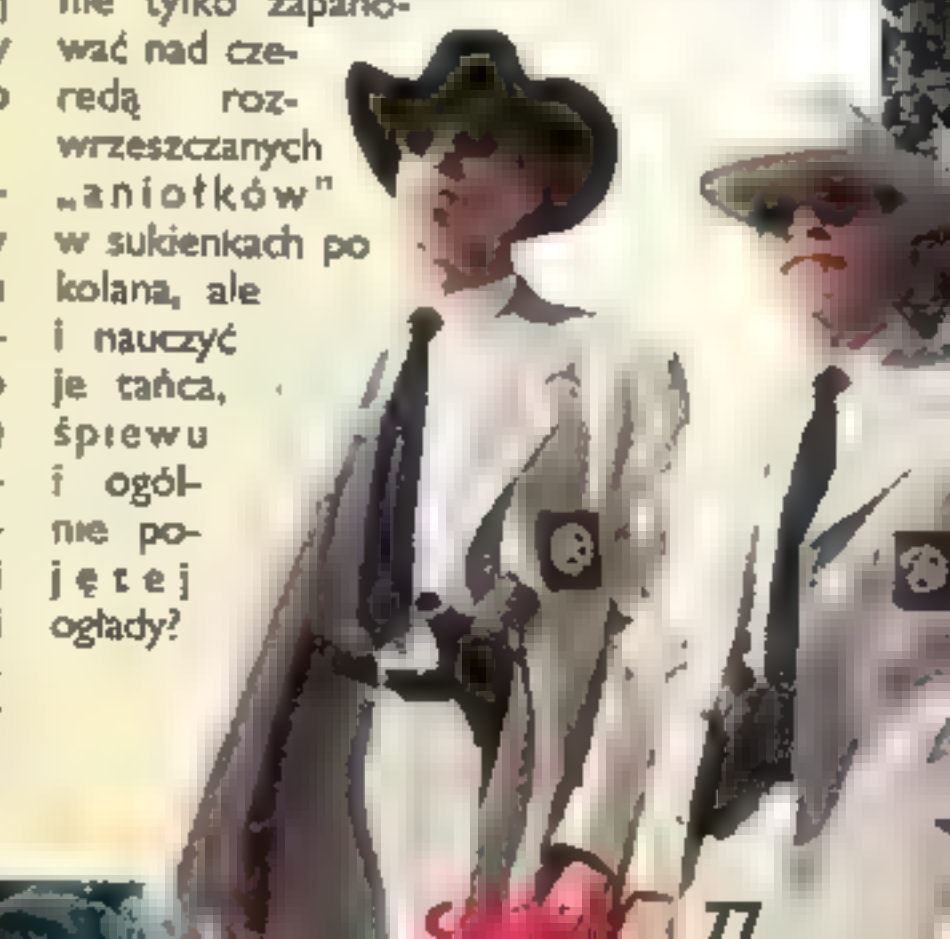
Takiej okazji nie można było przepuścić. Gdy drzwi ku woźności stanęły otworem, chłopcy rozkuli krepujące ich kajdany, ukradli wóz kempingowy i rozpoczęli swą wielką ucieczkę. Trafili do miejscowości Happy (ang. szczęśliwy) w stanie Teksas, gdzie stał kiepsko chroniony bank. Wayne i Sawyer postanowili zaopiekować się zdeponowanymi w sejfie pieniędzmi, a przy okazji poznać bliżej co ładniejsze mieszkańców miasteczka. Sprawę ułatwiał fakt, iż poprzedni właściciele samochodu mieli zorganizować

w Happy kolejną edycję konkursu Małej Miss – turnieju, w którym kilkuletnie dziewczynki ubiegają się o miano najbardziej uroczej osobki w hrabstwie. Jednak czy zatwardziali przestępcy są w stanie nie tylko zaplanować nad czereďą rozwrzeszczanych „aniołków” w sukienkach po kolana, ale i nauczyć je tańca, śpiewu i ogólnej oglądy?

AKCJA!
W konkursie CLUCKA! i firmy SPI INTERNATIONAL możecie wygrać koszulkę, fender, Nagrodę rozdajemy wśród osób uczestniczących w naszym konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Tekst: Michał „Joel” Zacharewski;
Zdjęcia: materiały prasowe dystrybutorów

Premiera 15 grudnia

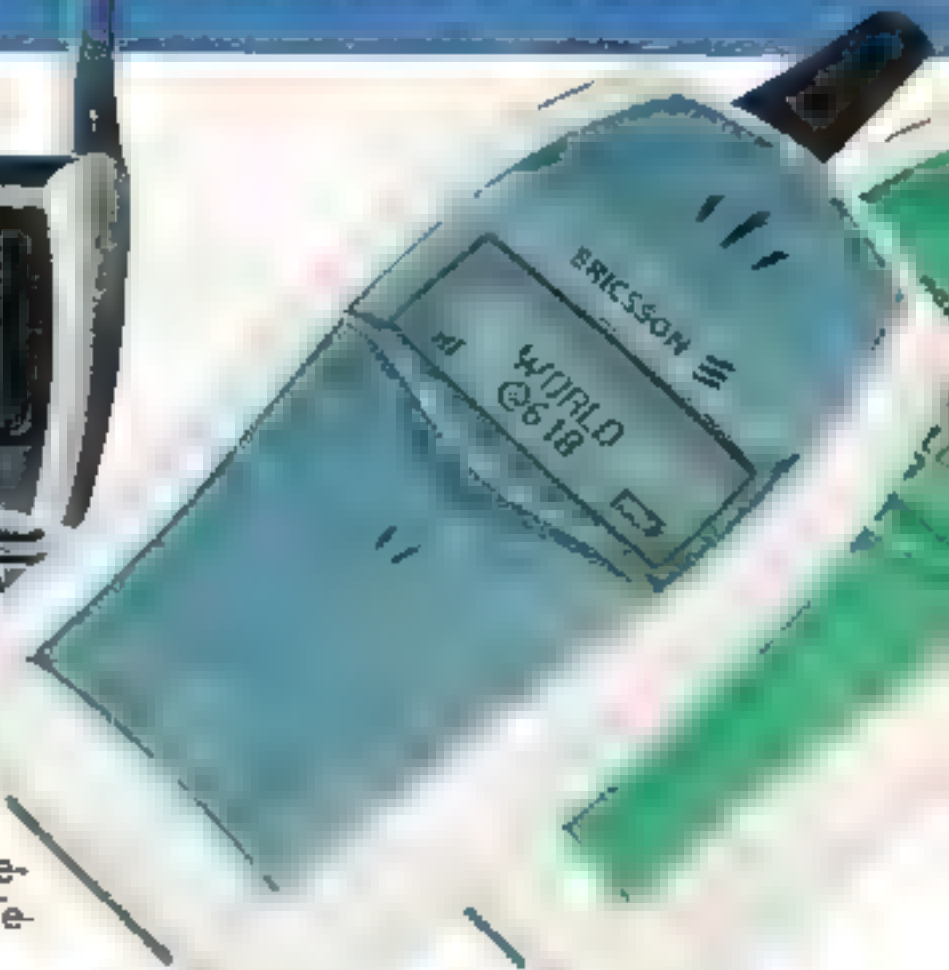


Komórkowe przeboje

Nowe propozycje Nokii i Ericssona

Producenty telefonów komórkowych nie prężą się wymyślając coraz to nowsze i lepsze modele. Ericsson zaprezentował pierwszą na świecie komórkę (T20) wyposażoną w zegar czasu internetowego (Swatch[®] Internet time – zamiast tradycyjnych godzin i minut, czas określają specjalne jednostki, identyczne dla całego świata). Poza obsługą technologii WAP, do modelu można dołączyć wiele nowych akcesoriów, między innymi radio czy odtwarzacz MP3. Telefon trafi do sprzedaży na początku przyszłego roku.

Również Nokia ma nową propozycję, jest nią Communiator 9210. Tym razem to połączenie telefonu z kompute-

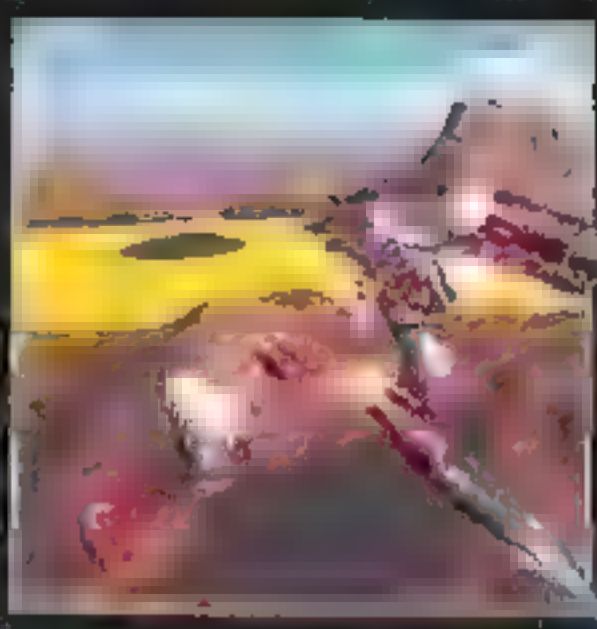


rem doczekało się kolorowego ekranu, co powinno uciechować przede wszystkim osoby korzystające z Internetu. Teraz strony z Sieci będą wyglądały o wiele atrakcyjniej.

Koniec z Obi-Wanem?

LucasArts rezygnuje z gry!

Pogłoska potwierdziła się! Firma LucasArts zdecydowała, że nie pojawi się wersja gry OBI-WAN na PC. Podobno dlatego, że program był tak zaawansowany, że przeciętny pecet by mu nie podolał. To chyba lekka przesada, jako że ostatnie produkty LucasArts nie grzeszyły świetną grafiką. OBI-WAN natomiast opierał się na prawdziwej rewolucji. Tymczasem producent wyraża, że gra będzie produkowana na platformy nowej generacji (okazuje, co to takiego), a więcej informacji pojawi się w przyszłym roku. A może to tylko chwyt reklamowy? Zobaczmy.



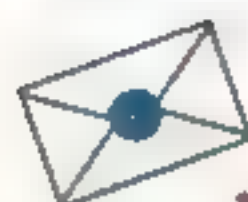
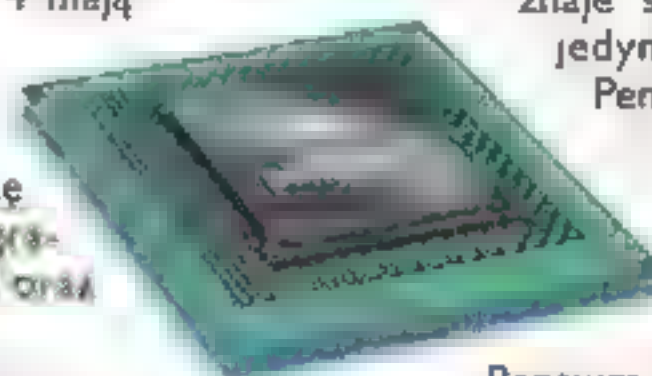
Voodoo tak, ale bez Pentium 4

Niemila niespodzianka dla użytkowników

Wszystkich miłośników szybkich komputerów i dobrej grafiki może spotkać przykra niespodzianka. Jak się okazuje, płyty główne dla procesora Pentium 4 mają pewien drobny błąd, skutkujący niemożliwością współpracy z niektórymi kartami graficznymi 3Dfx (modele 3 oraz

5). Problem jest o tyle trudny do rozwiązania, że wynika z konstrukcji samych płyt, a nie np. sterowników, itp. Co ciekawe, żadna z firm nie przyznaje się do błędu, zalecając jedynie, aby... nie używać Pentium 4, Voodoo 3 lub 5.

Na pocieszenie pozostaje jedynie informacja, że Intel obniżył ceny swoich procesorów (głównie Pentium III). Za zaoszczędzone w ten sposób pieniądze można więc będzie np. kupić GeForce, który jak dotąd działa ze wszystkimi płytami i procesorami...



news telegram

■ KONIEC MONOPOLU!

Niemiecki rząd zamierza zmusić firmę Deutsche Telekom AG (odpowiednik naszej TP SA), aby umożliwiła konkurencyjnym dostawcom Internetu oferowanie usług internetowych na zasadzie stałego abonamentu (bez płacenia np. za impulsy, itp.). Dzięki temu ceny dostępu do Sieci staną się znacznie niższe. Przepisy wejdą w życie najprawdopodobniej od lutego 2001. A tobie pozostaje tylko pozazdrościć... i płacić dużo za kiepskie połączenia.

■ ATI KONTRA NVIDIA

Znana z produkcji kart i układów graficznych firma ATI nie zamierza łatwo ulec konkurencyjnej Nvidii. Zanim jednak ujrzyś ich najnowszy układ, powinien pojawić się ulepszony procesor graficzny Radeon. Tymczasem następca GeForce'a ma być gotowy dopiero w przyszłym roku.

■ DLA ŁAPACZY EKRANU

Przygotowano już nową wersję popularnego programu do łapania zrzutów ekranu – HyperSnap DX4. Aplikacja umożliwia też przechwytywanie filmów odtwarzanych na niektórych napędach DVD. Wszyscy zainteresowani znajdą ją na naszej płycie dołączonej do tego numeru CLICKA!

■ WINDOWS ME SE?

Świat komputerowy obiegła sensacyjna plotka mówiąca, że Microsoft planuje w najbliższym czasie udostępnić... Windows ME Second Edition z poprawkami najczęściej zgłaszanych błędów. Ciekawe, czy to tylko żart, czy w nowych okienkach jest aż tyle błędów?

Hulaj dusza ile sił...

Nie tylko fortuna kołem się toczy, ale i dawna moda powraca niczym bumerang. Po szaleństwie związanym z deskorolką, rolkami, rowerami górskimi i BMX nastała era (a właściwie wielki powrót) hulajnog! Kto tylko może, kupuje nowoczesną wersję tego starego „pojazdu” i hula po parkach oraz ulicach.

Tymczasem na zachodzie już myślą o gadżetach dla minihulajnog!



Prawdziwi zawodowcy mogą kupić mini-komputerkę podający prędkość jazdy, przejechany dystans oraz czas. Dzięki tym wszystkim danym możesz łatwo zaplanować swój trening (albo sprawdzić, jak szybko dojeżdżasz do szkoły). Cena urządzenia wynosi około 200 złotych. To sporo, zwłaszcza że sama hulajnoga kosztuje od 180 do 240 złotych.

Superpłyta

Dla Athlona i Durona

Użytkownicy procesorów AMD Athlon oraz Duron mogą wybierać spośród coraz większego zestawu płyt głównych. Najnowszą propozycją jest K7 Master firmy MSI. Płyta może obsłużyć procesor pracujący z maksymalną częstotliwością 1,2 GHz, posiada 5 złącz PCI oraz po jednym złączu AGP i CNR. Bardziej wymagający użytkownicy mogą korzystać z 4 GB pamięci RAM. Jak większość nowoczesnych konstrukcji, K7 Master posiada wbudowaną kartę muzyczną oraz kontroler dysków pracujący w standardzie ATA/100.

Jak wiadomo, procesory AMD są bardzo dobrym obiektem do eksperymentowania ze zwiększaniem szybkości pracy. Prowadzi to do większego nagrzewania się układów. Nowa płyta posiada specjalny system kontrolujący temperaturę najbardziej czułych elementów i w razie potrzeby uruchamia alarm, informując użytkownika o ewentualnym niebezpieczeństwie.



Stworkowy malarz

Zniknij sobie Pokemona

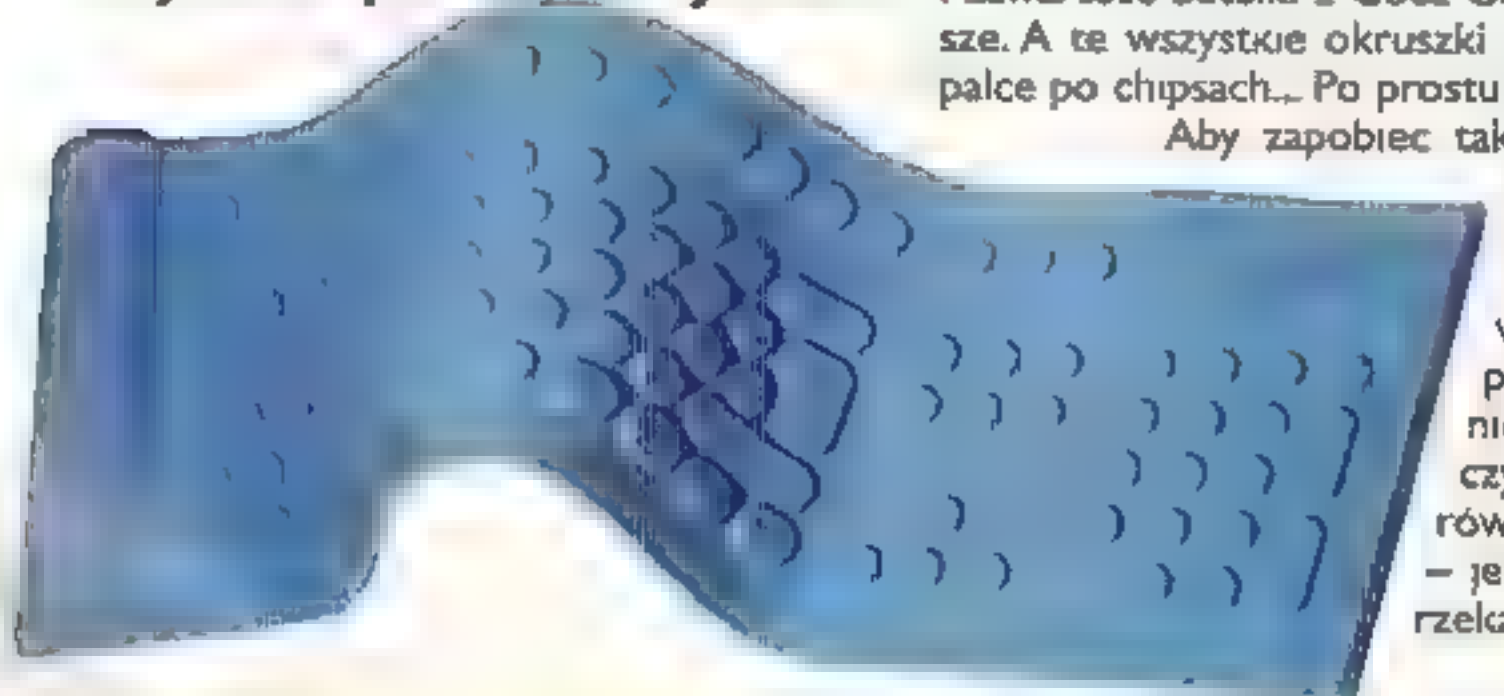


Pokemony, tej nazwy nie trzeba ci już tłumaczyć. Są wszędzie. Możesz je więc spotkać nie tylko w świecie gier komputerowych czy w filmie, ale również wśród zabawek i innych, bardzo przydatnych akcesoriów.

Małutkie, śliczniutkie potworki możesz teraz także narysować. Służy do tego szkicownik, który trafił właśnie na sklepowe półki. Znikopis wyposażony jest w specjalny rysik oraz tablicę, na której uwiecznisz swojego ulubieńca. Wersja mniejsza (kosztuje około 80 zł) posiada dodatkowo trzy szablony Pokemonów, tak na wszelki wypadek, gdybyś nie był pewien swoich umiejętności rysowniczych i chciał najpierw trochę potrenować na gotowym wzorcu. Wersja większa (i co za tym idzie droższa – kosztuje około 180 zł) to śliczne urządzenie ze śmiejącym się Pikachu. Jego zaletą są trzy stemplownice z wzorunkami Meowth, Squirtle oraz Jigglypuffa. Robisz stempelek na szkicowniku i zwierzączek pokazuje się jak żywy. Znikopis ma też oryginalny uchwyt na rysik oraz pióro, które rysuje grube i cienkie kreski. Teraz już nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś miał wizerunek swojego ukochanego Pokemona w każdych okolicznościach przy sobie (znikopis nie wymaga baterii). A gdy znudzi ci się jeden rysunek, pociągniesz w dół przełącznik i ekran będzie czysty.

Chroń klawiaturę

Czystość przede wszystkim



Klawiatura komputera narażona jest na wiele niebezpieczeństw, zwłaszcza jeśli użytkownik należy do pokolenia pasjonatów gier lub Internetu. Jeden gwałtowny ruch i zawartość butelki z Coca-Colą wylewa się pomiędzy klawisze. A te wszystkie okruszki z kanapek i ciastek albo tłuste palce po chipsach... Po prostu koszmar!

Aby zapobiec takim wypadkom oraz częstemu czyszczeniu (a nawet wymianie na nową) klawiatury warto skorzystać z praktycznej gumowej nakładki chroniącej klawisze przed wszystkimi płynami i zanieczyszczeniami. Ciekawe tylko, czy któryś z polskich dystrybutorów zainteresuje się jej sprzedażą – jeśli tak, chyba nie powinien narzekać na brak klientów.

news telegram • news telegram

DIRECTX 8

Jak stwierdzili użytkownicy Windows, po zainstalowaniu DirectX 8 ich komputer: działa bez zmian wg 30%, przyspieszył znacznie – 17%, działa wolniej dla około 6%. Prawie 50% nie zaryzykowało instalacji.

KOTWICA W KABEL

Uszkodzenie przez niefortunnie rzuconą kotwicę gigantycznego kabla telekomunikacyjnego u wybrzeży Singapuru spowodowało spore zamieszanie wśród internautów całego świata. Prędkość połączeń w ogólnosiatkowej Sieci spadła dramatycznie, a Australia

liczący zostali zupełnie odcięci od Internetu. A wszystko przez nieuwagę jednego człowieka...

ZWIJANA KŁAWIATURA

Angielska firma Elektex wyprodukowała elastyczną, zwijalną klawiaturę dla PC. Urządzenie jest ponadto odporne na wypadki losowe typu zalanie całą lub herbatą.

SIECIOWY PODPIS

Najprawdopodobniej 1 lipca 2001 wejdzie w Polsce w życie ustawa o elektronicznych podpisach. Obecnie, zgodnie z prawem, można co prawda za pomocą Internetu wypełnić np. formularz wniosku, ale nadal trzeba go ręcznie podpisać i osobiście lub pocztą przekazać do odpowiedniego urzędu. Po zmianie przepisów elektroniczny podpis będzie równie ważny, co zwykły, na papierze.

Ustawę o podpisach elektronicznym ma zaledwie kilka krajów, (np. USA, Niemcy czy Czechy).

INTERNET ZA DARMO

Firma Dell Europe we współpracy z British Telecom uruchamia w Anglii usługę darmowego dostępu do Internetu. Aby z niej skorzystać, niezbędne będzie oprogramowanie instalowane fabrycznie w komputerach Dell. Usługa ma być dostępna też we Francji i Niemczech.

ABES

WWW.abes.pl

Zamówienia Internet telefon fax
12 1032 7701 240 fax 1032 11 00 241
24h 1032 11 00 241

SPALIC	KOSZULKA	85,-
PC	125,-	145,-
125,-	65,-	
29,-	59,-	
29,-	69,-	
155,-	155,-	
69,-	45,-	
69,-	49,-	

Internauci do szkoły...

Nowa propozycja Wirtualnej Polski

Internet to wspaniały wynalazek! W Sieci możesz znaleźć wiele przydatnych informacji, porozmawiać ze znajomymi z całego świata czy po prostu rozzerwać się. Tylko co zrobić, gdy nie masz pojęcia, jak to cudo działa? Wtedy wystarczy sięgnąć po najnowszą publikację Wirtualnej Polski „Internet krok po kroku”. Korzystając z tego praktycznego przewodnika, dowiesz się nie tylko jak skonfigurować komputer i podłączyć modem, ale i gdzie w Sieci odnaleźć potrzebne ci rzeczy. Książka napisana jest prostym językiem, tak więc nikt nie powinien mieć problemów ze zrozumieniem jej treści, nawet kompletni laicy. Dodatkową atrakcją jest załączona w zestawie płyta CD-ROM, zawierająca najpopularniejsze przeglądarki internetowe oraz przydatne oprogramowanie sieciowe.



W konkursie CLICKA i Wirtualnej Polski możesz wygrać przydatny przewodnik Internet Krok Po Kroku. Nagrodę rozdajemy wśród osób uczestniczących w naszym wielomiesięcznym konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)



news telegram

■ BŁĘDNE PŁYTY DLA P4

Firma Intel potwierdziła, że pierwsze płyty główne dla najnowszego procesora Pentium 4 mogą posiadać błąd w BIOS-ie. Usterka pozwala komputerowi na nadpisywanie bez żadnej kontroli informacji na istniejące już dane. W chwili obecnej większość producentów powinna jednak posiadać „poprawione” BIOS-y.

■ CHĘTNI DO UMTS W POLSCE

Cały czas wazą się losy sieci komórkowych UMTS w Polsce. Duża część chętnych do wykupienia licencji (wśród nich Netia i kanadyjski TIVV) na świadczenie usług w nowym standardzie zrezygnowała z powodu koszmarnie wysokich kosztów niezbędnych pozwoleń i sprzętu. Tymczasem znawcy twierdzą, że do tej pory nie wykorzystano wszystkich możliwości systemu GSM.

■ PAINTER 6.1

Firma Corel poinformowała, że dostępna jest już wersja beta najnowszej wersji programu graficznego Painter 6.1.

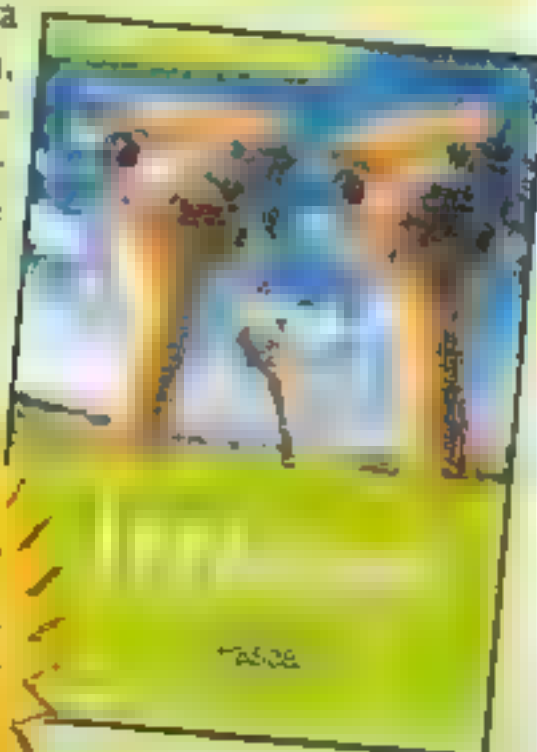
■ CZEKAJĄC NA SCHIZMA

Tworzona przez polską firmę L.K.Avalon gra Schizm ma szansę ukazać się w sprzedaży na początku przyszłego roku. Produkt był przygotowywany z myślą o płycie DVD, jednak zapewne ukaze się na 4 krążkach CD.

Internet

Drugie dziecko Pascala

Już po raz drugi w księgarniach pojawiła się książka „Internet” przygotowana przez wydawnictwo Pascal. Nowy „Internet” został odświeżony, usunięto z niego informacje, które przez ostatni rok się zdezaktualizowały (a w tej dziedzinie dzieje się to bardzo szybko), oraz wzbogacono katalog światowych i polskich stron WWW. Teraz dowiesz się, jakie strony w Internecie są najchętniej odwiedzane i gdzie kupić komputer bez ruszania się z domu. Książka na pewno przyda się wszystkim, zarówno tym obeznanym z tematem, jak i całkowitym nowicjusiom, jest bowiem świetnie napisana i do tego kosztuje tylko 10 zł.

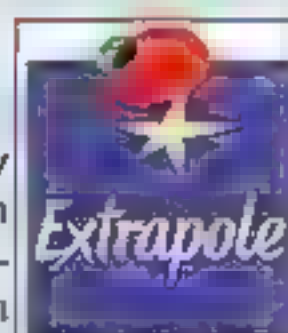


AKCJA!

W konkursie CLICKA i Wydawnictwa Pascal możesz wygrać nowe wydanie popularnego przewodnika po Internecie. Nagrodę rozdajemy wśród osób uczestniczących w naszym wielomiesięcznym konkursie świątecznym (szczegóły na stronach 84-85)

Turniej FIFA 2001

Walka z najlepszymi



W dniu 18 listopada odbył się kolejny turniej organizowany przez magazyn CLICK! i salon multimedialny Extrapole (Janki k/Warszawy). Także i tym razem chętni dopisali – eliminacje trwały kilka godzin! Wydawałoby się proste zadanie – rozegranie meczu Polska-Francja na poziomie World Class – okazało się nadzwyczaj trudne. Jedynie dwie osoby pokonały mistrzów świata, kierowanych przez komputer, a następnych siedem osób wywalczyło remis. W tej sytuacji do dalszych zmagani zakwalifikowało się także siedmiu graczy, którzy nisko przegrali ze sztuczną inteligencją – premiował wynik 1:3. Finały rozegrano systemem pucharowym. Najbardziej dramatyczny okazał się jeden z półfinałów, w którym wyrównanie padło w ostatniej minucie, a ostatecznie odpadł faworyt. W równie zaciętym finale obyło się już bez niespodzianek – 4:3 wygrał Paweł Bolesławski zajmujący po eliminacjach pierwsze miejsce. Gratulujemy!



Pomyśl o prezentach

Coś dla młodszego rodzeństwa

Zbliżają się Święta i najwyższy czas pomyśleć o prezentach. Jeśli masz młodszą siostrę lub brata, możesz sprawić im miłą niespodziankę, kupując dwie nowe zabawki firmy Radica (dystrybuowane w Polsce przez firmę Manta).

Pierwszą propozycją jest wirtualny snowboard. Dzięki niemu każdy może przekonać się, że jazda na desce wcale nie jest taka łatwa, a wykonywanie efektywnych ewolucji w powietrzu to wyższa szkoła jazdy. Warto więc, zanim wyjdiesz na stok, poćwiczyć w ciepłym pokoju, nie ryzykując ośmieszenia się przed znajomymi.

Urządzenie posiada prosty, czarno biały ekranik na którym możesz obserwować swoje popisy. Kierowanie zawodnikiem odbywa się poprzez balansowanie ciałem gracza na desce (całkiem, jak w rzeczywistości).

Druga zabawka to dosyć nietypowy piórnik. Każdy chyba zachwyci się pudełeczkiem otwieranym przy pomocy pilota! Nikt niepowołany nie będzie mógł grzebać w twoich skarbach, a koleżanki aż posinięją z zazdrości.

Zabawki Radica, mimo że pozbawione są całej współczesnej wyrafinowanej elektroniki, udowadniają, że nadal można świetnie się bawić bez potrzeby wydawania majątku na komputer. Zwłaszcza, jeśli się jest troszkę młodszym...



■ ŁATKI MICROSOFTU

Microsoft udostępnił poprawki do Media Playera 7. Łatki uniemożliwiają np. uruchomienie przez wroga nastawionego włamywacza dowolnego programu u użytkownika odtwarzacza.

■ UKŁADY I UKŁADZIKI

Firma Elektrim i Telekomunikacja Polska S.A. podpisały umowę o współpracy w zakresie usług internetowych i udostępniania łącz. Ciekawe, czy dzięki temu oferta sieci El stanie się bardziej dostępna?

■ SUPERENCYKLOPEDIA

Optimus Pascal Multimedia rozpoczął sprzedaż milenijnego wydania 20. tomowego wydania Popularnej Ency-

klopedii Powszechnej (oczywiście wszystkie na CD).

■ REKORDOWY AMD

Przedstawiciele firmy AMD poinformowali, że ich fabryki opuściło już ponad dwa miliony procesorów Athlon.

■ SZYBKA SPRZEDAŻ

Hewlett-Packard pochwalił się, że zaledwie w ciągu jednego dnia udało mu się sprzedać wszystkie komputery z procesorem Pentium 4 wyprodukowane przez firmę. Ach, ta żądza nowości!

■ MILION ONETOWCÓW

Popularny portal Onet.pl może poszczycić się nie lada osiągnięciem. Udało mu się bowiem zgromadzić już

ponad milion użytkowników swojego serwisu, a co miesiąc przybywa około 100.000 nowych klientów.

■ BŁĘDY W PENTIUM 4

Jak podają niezależne serwisy, najnowsze dziecko Intela, procesor Pentium 4 posiada około 40 mniej lub bardziej uciążliwych błędów. Dla porównania, wcześniejsze modele miały ich znacznie mniej – Pentium II „tylko” 24, a Pentium Pro 28. Ciekawe, jak jest u konkurencji?

■ PIRACI I WINDOWS

Na stronach Microsoftu przez krótki czas można było przeczytać, że komputery bez Windows nie powinny być sprzedawane, bo ich użytkownicy mogą używać pirackich kopii okienek...

Świąteczne kreskówki

Obejrzyj je z nami!

Zbliżają się święta Bożego Narodzenia, więc najwyższa pora pomyśleć o prezentach. CARTOON NETWORK przygotował na ten czas niespodziankę dla wszystkich miłośników kreskówek. Już od 18 grudnia, codziennie o godz. 18.00, możesz zasiąść przed telewizorem, by obejrzeć filmy „Boże Narodzenie u Flinstonów”, „Rodzinne święta Bożego Narodzenia u Flinstonów”, „Miasto, o którym zapomniał święty Mikołaj”, „Komedie gwiazd Yogiego”, „Pierwsze Boże Narodzenie Yogiego”, „Wigilijną Opowieść” oraz „Skradzione Boże Narodzenie Grincha”.

■ FILMY

Tego dnia o godz. 13.00 do twojego domu zawitaą Flinstonowie w filmie „Boże Narodzenie u Flinstonów”. Jeśli jesteś ciekaw, jak skończy się przygoda Freda z butami św. Mikołaja, koniecznie obejrzyj film.

■ BOŻE NARODZENIE

Na ten dzień przygotowano wyjątkowo atrakcyjne kreskówki. O 13.00 „Pierwsze Boże Narodzenie Yogiego”, a o 15.00 „Skradzione Boże Narodzenie Grincha”. Stary Meanie Grinch pragnie zepsuć świąteczny nastrój w miasteczku Ktosiowo, zabierając wszystkie prezenty i świąteczne dekoracje. Prawdziwych Świąt nie da się jednak ukraść, bo to, jakie one będą, zależy przede wszystkim od nas.

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i CARTOON NETWORK możecie wygrać mnóstwo niesamowitych nagród! Rozlosujemy je wśród tych, którzy do końca stycznia przysłali na adres redakcji prace rysunkowe zatytułowane „Wigilia u Flinstonów” (szczegóły str. 84-86).

■ ZA KROPIK

Przejadłeś się. A może jest za zimno na dworze i nie chce ci się wychodzić z domu?

W takim razie obejrzyj którąś z propozycji CARTOON NETWORK. W tym dniu zobaczysz misia Yogi, Scooby Doo, braci Boo, Top Cata i wszystkie koty z Beverly Hills, Flinstonów, Toma i Jerry'ego, Judy'ego Jertsona, Rockersów, Dobrego i Złego oraz psa Huckleberry. Uff...

■ DOPŁATKI

Powitaj Nowy Rok w towarzystwie Toma i Jerry'ego. Jeżeli nie jesteś śpiący po zabawie sylwestrowej, przygodę z niesforą myszą możesz rozpocząć już o 6.00 rano. Pozostali mogą dołączyć w każdej chwili i śledzić przygody pary bohaterów do 20.00. Czy to nie wspaniały prezent na Nowy Rok?



W SKROCI

Kto jest szybszy

Walczy o szybszy

Walczy o szybszy... (text is too blurry to transcribe accurately)

Kary dla producentów

Piraci dalej spijają spokojnie

Jak się przekonał... (text is too blurry to transcribe accurately)

Szkodliwe komary

Angielski ostrzeżenie

W tym tygodniu... (text is too blurry to transcribe accurately)

Bank bez oddziałów

100% wirtualny

Za pomocą... (text is too blurry to transcribe accurately)

JEDYNA OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy **M GROUP**



Za każdą grę, której dystrybutor jest **M GROUP** zapłacisz **5% taniej**. Wystarczy że wytniesz ten kupon, nakleś go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: **PLAY ul. Potocka 14 paw 3 01-652 Warszawa**. Nie zapomnij, podać tytułu za mawianej gry a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier - **GRATIS!** Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.

Wszystkie gry
Jedynie z **CLICKIEM!** każda z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**
Wysyłka gratis!

GRAND PRIX 3 pl 99 zł 89 zł
WROTA BALDURA 2 150 zł 149 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej - koniecznie naklej ten kupon! i wyślesz ją na adres: **Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa**

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie swoich danych w bazie firmy **Wirtualny Świat** oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

SUPEROKAZJA
Tylko z **CLICKIEM!** możesz kupić **TANIEJ** gry firmy **TOPWARE**

Teraz polecamy
THE MOON PROJECT - wersja podstawowa 19,95 zł + koszt wysyłki 7,40 zł
THE MOON PROJECT - wersja wzbogacona 69,95 zł, wysyłka gratis!

Wyślij zamówienie na kartce pocztowej, koniecznie naklej kupon podaj którą wersję **THE MOON PROJECT** zamawiasz oraz swój dokładny adres.
TOPWARE POLAND ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. 71-331 81-03-15

WIELKA PROMOCJA
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy **PLAY IT** **10% taniej**

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: **OPM, Dział Sortażowy Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała**. Nie zapomnij, podać swoich danych imię, nazwisko, adres zamieszkania oraz tytuł zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier **GRATIS!**

LISTY

Witajcie świątecznie!

Mimo powiększenia działu listy, Wasza korespondencja znowu przestaje się mieścić w **CLICKU!** Z jednej strony to dobrze, ale z drugiej martwi nas, że niedługo nasze pismo będzie składało się tylko z samych listów...

SIEDMIU ŻYCZEŃ

Kupuję wasze pismo od drugiego numeru i sądzę, że jest najlepsze na rynku. Mam jednak parę uwag. Po pierwsze: wyrzucie działu o komórkach! Mamobrowicie tylko cenne strony! Po drugie: mogliście ogłosić konkurs na najlepszą stronę WWW. Po trzecie: zmniejszcie dział porad mówiący, jak przejść grę, a zamiast tego dawajcie więcej kodów. Po czwarte: więcej Internetu! Po piąte: szata graficzna pisma jest cool. Po szóste: nie dołączajcie płyty CD. Kto chce, to kupuje **CLICK!** extra, a kto nie, to nie. Po siódme: przydałoby się, abyście wydrukowali ten list.

Sebek

Dział o telefonii komórkowej bardzo rzadko gości w **CLICKU!**, jednak nie pozbedziemy się go całkowicie - sporo osób jest zainteresowanych tą tematyką. W jednym z najbliższych numerów ogłosimy konkurs na najlepszą stronę, bądź cierpliwy! Na temat działu **Tips & Trx** już nic nie będziemy mówić - po prostu nie dogodzimy wszystkim. Internet jest obecny w każdym numerze, ostatnio nawet wprowadziliśmy Nowości Internetowe. Szata graficzna - dziękujemy, dziękujemy (dostępną pochwał, bo znowu nie zapędzimy grafików do pracy przez tydzień).

TERRORYSTA Z IRC'A

Piszę do was, ponieważ chciałem się dowiedzieć, czy jest możliwość spalenia modera i procesora Innemu użytkownikowi przez Internet? Spotkałem na IRC'u kogos, kto mi zagroził, że spali mój monitor przez Internet. Czy to jest możliwe? Jeśli tak, to przyslijcie mi jakiś program zabezpieczający (albo umieśćcie go na CD w **CLICK!** extra).

Kamil Karaś

Wbrew pozorom bardzo trudno jest uszkodzić komputer (porinając np. rzucanie nim o podłogę). Ktoś wrogo nastawiony może wysłać ci wirusa e-mailem (warto więc uży-



wać oprogramowania antywirusowego). Pobierając programy z Sieci, możesz również przez przypadek zainstalować u siebie tzw. konia trojańskiego - programik, który pozwoli (gdy jesteś w Sieci) przejąć kontrolę nad twoim PC. Pamiętaj więc, aby nigdy nie ściągać plików z podejrzanych miejsc! Również sam mIRC posiada luki w zabezpieczeniach, tak więc ktoś dobrze znający się na komputerach może zrobić ci złośliwy kawał (przy okazji, dziwne, iż twój przesładowca posunął się do aż tak morderczych gróźb...). Najlepszą metodą zabezpieczenia się przed atakami z Sieci jest po prostu czujność i zdrowy rozsądek. Wszystkie programy zabezpieczające mają to do siebie, że po pewnym czasie stają się nieskuteczne...

PLIKI MP3 ORAZ GRY NA PSX

(...) Super, że w numerze 22 napisaliście coś o MP3, lecz dobrze by było, gdybyście regularnie pisali o nowościach i nowych stronach z MP3 do ściągnięcia. Dajcie więcej listów gier na PSX-a. Niektórzy posiadają tylko PC, ale lubią wiedzieć coś na temat gier na szaraka!!!

Mike

Większość plików MP3 dostępnych w Sieci to pirackie kopie utworów znanych wykonawców itp. Nie możemy podawać adresów stron z taką zawartością, gdyż byłoby to najzwyczajniejszym popieraniem piractwa. Staramy się dawać tyle gier, ile tylko uda nam się wydobyc od dystrybutorów w Polsce.

JAK WYGLĄDA REDAKCJA CLICK!?

Chciałabym wiedzieć, jak wyglądacie i po ile (mnie więcej) macie lat... Pozdrowienia od wieńcej fanki!

Ola Kobyłicka

Nasze zdjęcia mogliście podziwiać w jednym z pierwszych numerów **CLICK!** Również w reportażach ze spotkań z czytelnikami (Żnin, salon Extrapole) widać było część redakcji... Co do naszego wieku, to zdradzimy tylko, że razem mamy 150 lat (nie licząc naszych autorów). A wygląd? No cóż, całkiem normalni (nie śmiać się!), młodzi ludzie...

DUŻO PYTAŃ...

Na początku chciałabym pozdrowić całą redakcję. Mam do was kilka pytań. Czy można przysłać odpowiedzi konkursowe na kartkach z zeszytu w jednej kopercie? Czy wszystkie urzędy pocztowe wiedzą o prenumeracie? Czy będą konkursy dla prenumeratorów **CLICKA!** i czy będzie można zamówić wasz kalendarz? Mam nadzieję, że wszystkie numery będą takie jak nr 22. Dobrze, że dział „Listy” został powiększony (...).

Zak2

Czy już kupiłeś Kalendarz CLICK! 2001?

Odpowiedzi konkursowe można przysyłać na wszystkim, co się zmieści do koperty. Tylko nie zapomnij o kuponach konkursowych! Wszystkie urzędy pocztowe wiedzą o prenumeracie, natomiast jak na razie nie mamy zamiaru nagradzać prenumeratorów **CLICKA!** Kalendarz jest dostępny w sprzedaży w kioskach i salonach prasowych, nie powinieneś mieć problemów z jego kupnem.

CHĘCIA DO KORESPONDENCJI!

Cześć! Chciałabym korespondować z innymi fanami **CLICKA!** i gier komputerowych. Moją adres to: alakob@poczta.fm. Przysyłajcie listy o sobie, o swoich zainteresowaniach itp. Oli

Spełniamy prośbę Oli, podajemy jej adres e-mail. Przypominamy, że redakcja nie odpowiada za skutki komputerowych znajomości...

ZAJADŁY MIŁOŚNIK M&A

(...) Niech Mateusz ze Stalowej Woli uważa, co mówi o Manga i Anime. Jeśli nie zna się na tym, niech zamknie dziób (czy co on tam ma)! Plakal San Gokun i Bulmy jest cudny. Będę się do niego modlił. Czy moglibyście dać jeszcze jeden? Może taki z Radimem i Vegetą? Pisyliście o Pokemon Stadium, Snap i Pinball, a gdzie artykuł o wersji czerwonej i niebieskiej?

Radim

Nie tak ostro! Nie wszystkim musi się podobać Manga i Anime! (A! Oj... Krupik, zostaw mnie...) **CLICK!** jest dla wszystkich czytelników i każdy ma prawo wypowiadać się na temat jego zawartości. A o Pokemonie czerwonym i niebieskim pisaliśmy w nr 19...

SZPANERR OFERUJE POMOC

Jako wasz czytelnik oferuję wam pomoc. Wszystkie e-maile z prośbami o kody przysyłajcie na mój adres. Obiecuję, że będę wysyłał kody do czytelników, którzy o nie proszą. Mój adres: szpanerr@inetia.pl

Szpanerr

Proszę bardzo, sam tego chciałem... Uwaga czytelnicy! Prosimy, abyście nie zamęczyli biednego Szpanerra!

TAJEMNICA PRENUMERATY...

Mam do was jedno pytanie. Jak zamówić prenumeratę **CLICKA!**? Pojść na pocztę i powiedzieć „Chcę zamówić prenumeratę **CLICK!** na I kwartał 2001 r.”? I oni będą wszystko wiedzieli? Przecież w innych gazetach są kwiki, z którymi trzeba iść na pocztę, a u was nic takiego nie było!

DAWA z Poznania

Dokładnie tak - idziesz i mówisz, o co ci chodzi. A kuponu nie było, bo prenumeratę organizuje sama pocztą, a nie my. I to cała tajemnica...

OCENIĄĆ FRAJDĘ CZY NIE?

Moim zdaniem (i moich kolegów) nie macie prawa oceniać frajdy. Przecież niektórzy lubią strzelanki, inni wycieczki! W mojej klasie jeden kolega uwielbia strzelanki, a ja ich nienawidzę! Podejrzewam, że wasi redaktorzy też ma-

Jak oceniamy gry?

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

PSX niestety, tej gry nie ma na tę platformę
NSA opisujemy wersję dla tej platformy
już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...
NSA wkrótce wersja dla...

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Ocena końcowa

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Clicker's Revenge 4
Super Akcja

10 zł, H. Bauer Software 1-4 graczy
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zak: Pentium II 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 6

Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!

Bardzo łatwo uzależnić, jak zacznieś grę, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo, dużo czasu i mocny joystick



ją podzielone zdania na ten temat. Przecież redaktor, który lubi gry strategiczne, jak dostanie strzelanie, to da brawo na 2 lub 1. A to wpłynęło na ocenę gry!
PS. Kupowałem już kilka pism, jednak tylko CLICK! przypadł mi do gustu.

Digital

Zgadzamy się z tobą, że różni ludzie lubią różne rodzaje gier. Dlatego też nasi autorzy specjalizują się w określonych gatunkach gier. Dzięki temu dostają do recenzji tylko takie gry, o których mogą się obiektywnie wypowiedzieć. Dlatego też nie jest możliwe, żeby w CLICKU! np. strategia dostała niższą ocenę jedynie dlatego, że autor woli strzelanie.

DAJCIE SPOKÓJ REDAKCJI!

Krew mnie zalewa, gdy czytam listy w Waszym piśmie. Mówiliście, że publikujecie tylko te najciekawsze... To ja się pytam: czy według was te banały są ciekawe? (...) Naprawdę nie wiem, po co było zwiększać dział „Listy” – chyba po to, żeby usłyszeć kolejne „zróbcie to, zróbcie tamto” (...) Wiem, że to nie wasza wina, dlatego apeluję do czytelników... **LUDZIE, OPANUJCIE SIĘ!** (...) Redakcja wie, co robić! Wasze opinie są niezbędne, ale powinniście wziąć pod uwagę zainteresowania innych czytelników! (...) Przepraszam, że Was tak ostro potraktowałem, ale chciałem być po prostu szczerzy...

Digital

Jak już wiele razy pisaliśmy, każdy list traktujemy równie poważnie – nawet, jeśli ktoś setny raz prosi o to samo.

LIST MIESIĄCA

Chyba nie nie da, jak was poproszę o powiększenie działu Tipsy (zmniejszając poradniki), więc nie proszę (choć bardzo bym chciał). Chciałem was poinformować, że odnositcie wielki międzyczasowy sukces. Już Humacze: zbieram wasze pismo od 2 numeru, a ponieważ jestem kolekcjonerem, starałem się zdobyć nr 1 i okazało się, że parę osób tak przypadkiem miało go nie odsprzedać, ale po cenie 2 (a nawet 3) razy większej, niż ta z kiosku. Postanowiłem kupić ten numer mimo wszystko, tylko że potrzebowałem trochę czasu na zbieranie gotówki. Gdy ją zbierałem okazało się, że pismo sprzedano za jeszcze więcej innej osoby. Byłem załamany, że nie udało mi się, ale poczułem, że nie kupię tandety, że są osoby takie jak ja, które dążyłyby dużo, aby mieć wszystko związane z CLICKIEMI!

Kanec

Dziękujemy za pochwały, jednak pozostawimy je bez komentarza. Przy okazji – gratulujemy wygranej! Do standardowej nagrody dodajemy też extra jeden z nielicznych pierwszych numerów naszego pisma!

AKCJA!
Najciekawsze listy zostaną nagrodzone prezentami od CLICKA! i firmy IM GROUP. Za dwa tygodnie możecie wygrać czapkę, kubek i okulary. Prześlijcie do nas na adres redakcji!

redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulc

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulc

Redaguje zespół: Aleksandra Owaińska (redaktor naczelna),
Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Owaiński,
Maciej Jurczyk

Graficy: Jacek Gołotański (kierownik działu),
Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk,
Piotr Kapis, Dominik Kruk, Malwina Kalinowska,
Marcin Kułakowski, Michał Stodniak,
Przemysław Szynkora,
Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!” skrz. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA, tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),
Jolita Bednarek, Agnieszka Przemek,
Beata Hentosz, tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnicza
H. Bauer w Crechowie

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-026 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem
Izby Wydawców Prasy

Nie zamówionych materiałów redakcja nie bierze
Zastrzegamy sobie prawo do skrócenia
i redagowania tekstów

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców,
że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych
i archiwalnych pisma po cenie niż ustalonej
przez Wydawcę

Za treść reklam redakcja nie odpowiada

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące
w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi
lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm
i zostały użyte wyłącznie w celach
informacyjnych.

ISSN 1509-0558

NAKLAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

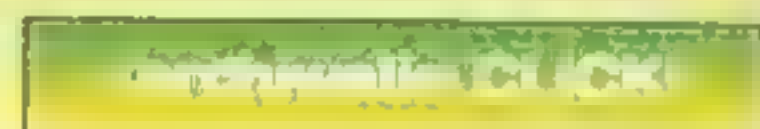
Wszelkich informacji na temat prenumery
udzielają urzędy pocztowe oraz
doręczyciele.

Przedpłaty przyjmowane są
w następujących terminach:
na II kwartał 2001 – do 25 lutego 2001
na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001

ARCHIWALNE KODY I PORADNIKI

Osobom zamawiającym kserokopie
kodów oraz poradników z archiwal-
nych numerów CLICK! przypominamy
o przysyłaniu kopert zwrotnych wraz

z odpowiednim znaczkiem. Nie wysy-
łamy więcej, jak 10 stron w kopercie
A4! Warunkiem otrzymania kserokopii
jest przysłanie do redakcji poniższego
kuponu naklejonego na kopercie:



REKLAMA

MANGA WANeko

www.yo.rim.or.jp/~waneko/
e-mail: waneko@yo.rim.or.jp



Możesz żyć
1000 lat,
zawsze będziesz
tylko
Człowiekiem.

Rozejrzyj się
wokół,
nie tylko ty
jesteś
samotny!



8 WANeko
CZEŚĆ, MICHAEL!



KOCIA KOŚĆ,
MUSZE
WYGRAĆ!

W numerze 8
(ostatnim)
WIELKI KONKURS
Z NAGRODAMI!



Zamówienia bezpośrednie:

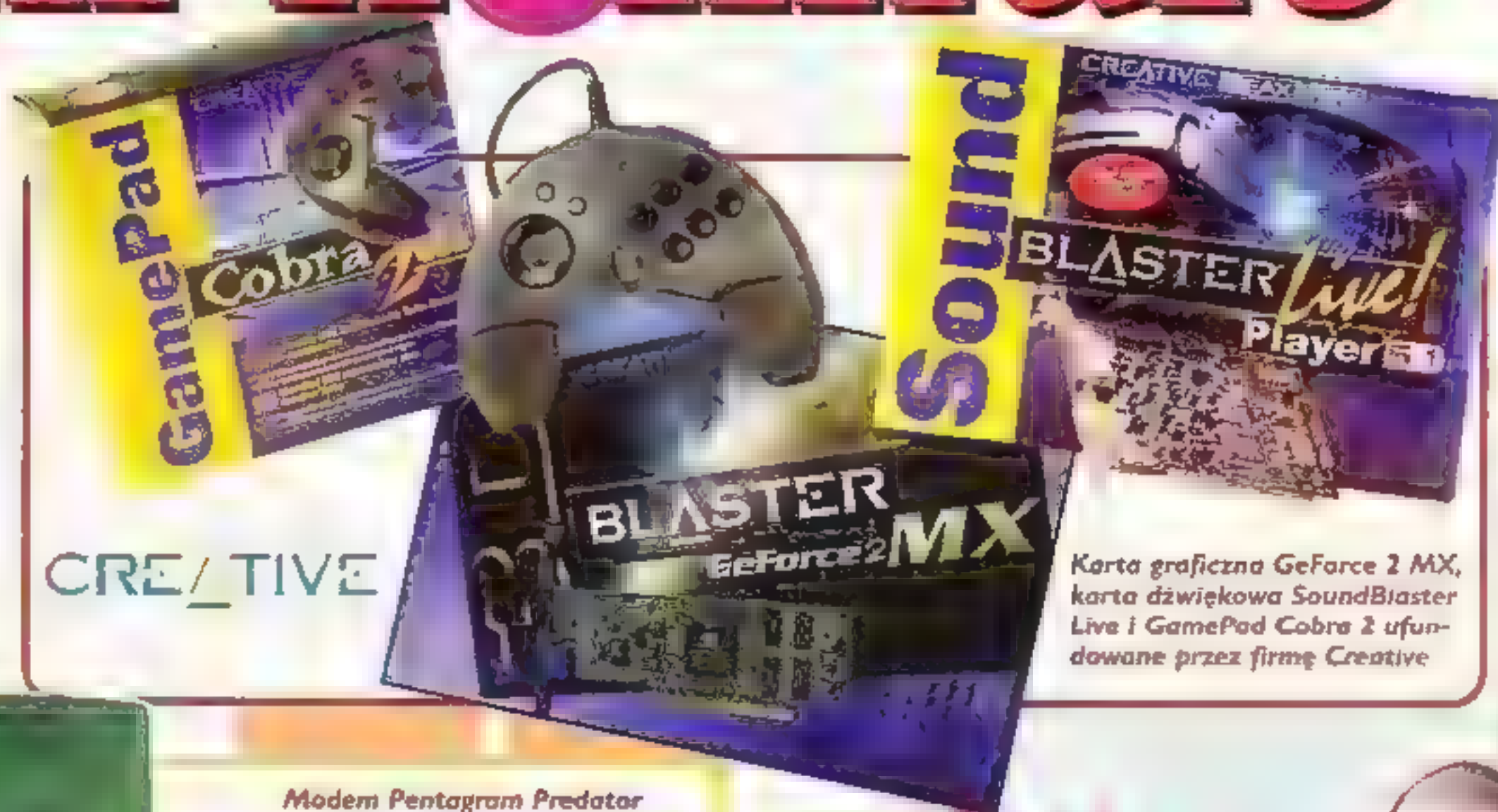
www.yo.rim.or.jp/~waneko/zamow.htm

tel./fax (0 22) 628 31 22 lub fax (0 22) 864 67 90

Wielki konkurs

CLICK! AKCJA!

W konkursie świątecznym CLICK! możecie wygrać mnóstwo wspaniałych nagród. Rozlosujemy je wśród osób, które do końca stycznia 2001 r. przysłały na adres redakcji rysunki przedstawiające „Moje święta z Clickiem”. Prosimy nadsyłać w kopertach z dopiskiem **KONKURS ŚWIĄTECZNY CLICK!**



Karta graficzna GeForce 2 MX, karta dźwiękowa SoundBlaster Live! i GamePad Cobra 2 ufundowane przez firmę Creative

KUPON KONKURSOWY

Warunkiem wzięcia udziału w losowaniu jest wypełnienie poniższej mini-ankiety!

1. Twój wiek
☐ do 10 lat ☐ 10-14 lat ☐ 14-18 lat
☐ 18-20 lat ☐ powyżej 21 lat

2. CLICK! kupujesz w:
☐ kiosku ☐ supermarkecie
☐ sklepie ☐ gdzie indziej

3. Twój numer CLICK! czytasz:
☐ sam ☐ z rodzeństwem
☐ z kolegami ☐ z rodzicami

4. Który z numerów podobał ci się najbardziej i dlaczego?

5. Co sądzisz o kalendarzu CLICK!
☐ świetny ☐ może być ☐ słaby
☐ fatalny ☐ a co to jest?

6. Jak ci się podoba ten numer CLICK!
☐ jest super ☐ jest OK ☐ może być
☐ kiepski ☐ najgorszy

7. Które artykuły w tym numerze podobały ci się najbardziej? (maksymalnie 3 tytuły)

8. Twój idealny CLICK! powinien być:
☐ dwutygodnikiem, 64 strony
☐ dwutygodnikiem, 64 strony, z płytą CD
☐ miesięcznikiem, 64 strony, z płytą CD
☐ miesięcznikiem, 88 stron
☐ miesięcznikiem, 88 stron z płytą CD

Imię

Nazwisko

Adres

Telefon kontaktowy



Modem Pentagram Predator oraz Skaner Pluszek OpticPro U12B ufundowane przez firmę Multimedia Vision



Dwa zestawy klocków LEGO ufundowane przez firmę LEGO



CARTOON NETWORK

2. mówiące zegarki Johny Bravo
 3. plecaki „Cow & Chicken”
 5. zegarków z serialu „Atomówk”
 6. Pudełek śniadaniowych Scoobie Doo
 8. maskotki „Cow & Chicken”

Jak wyobrażam sobie święta Bożego Narodzenia u Finstozów – to temat konkursu rysunkowego CARTOON NETWORK. Rysunki prosimy przysłać na adres redakcji do końca stycznia 2001 r. w kopertach z napisem **KONKURS CARTOON NETWORK**



CLICK! na Święta



20

- 5 gier The Moon Project
- 5 gier Enemy Engaged
- 5 gier CueClub
- 5 programów MP3 ufundowane przez Topware

Topware
INTERACTIVE



im
GROUP

15



- 5 gier TR: Chronicles
- 5 gier Championship Manager 00/01
- 5 gier Timeline ufundowanych przez IM Group

Wielcy wygrani z Click! 23

- **Top 20**
Adam Gajewski z Radomska
- **Konsola Pikachu**
Alek Richert z Wejherowa
- **CSF 2**
Mirosław Szałkowski z Gliwic
- **Close Combat 5**
Mariusz Stawikowski z Kurczewa
- **Figurka MGS**
Tomasz Rydzewski z Węgrowa
- **Red Alert 2**
Przemek Patej z Wrocławia
- **Rune**
Maciej Król ze Świecia
- **Spawn**
Paweł Forczek z Piwnicznej
- **Earthworm Jim**
Mariusz Noga z Łagowa Lub.
- **Spyro2**
Łukasz Biel z Rybnika
- **Gra karciana Pokemon**
Paweł Moskal z Kolbuszowa
- **4x4 evolution**
Grzegorz Lech z Rzepina
- **Asterix i Obelix**
Dariusz Piecuch z Gorlic, Patryk Kurkiewicz z Radziejowa, Marcin Świder z Nowego Miasta, Andrzej Reszka z Działdowa
- **Sanity Aiken's Artifacts**
Jarek Świć z Łodzi
- **Internet**
Jakub Franas z Poznania, Damian Laszczyk z Myszkowa, Krzysztof Słezak z Wrzesowa, Norbert Skoczek z Warszawy, Łukasz Matuszka z Warszawy
- **Tom & Jerry**
Zdzisław Piękoś z Gródek, Michał Pawłowski z Gdyni, Maciej Wacławik z Rudy Śl.
- **Dune 2000**
Paweł Kosicki z Poznania, Marcin Skorobohaty z Kłodzka
- **Harry Potter**
Rafał Pysz z Przemyśla, Paweł Baster z Żorów, Marzena Deska z Warszawy
- **Warhammer**
Rafał Fundakowski z Brzostek
- **Straszny film**
Mariusz Piwnicki z Kutna, Łukasz Sobótka z Katowic, Adrian Wasilewski z Oświęcimia, Paweł Ociesza z Pionek, Michał Lewandowski z Łęczycy, Dominik Magdziarek z Kazimierza Wlkp., Dawid Piorun z Łowicza, Rafał Żurek z Borzęcina, Michał Siemieniuk z Ostrołęki, Anna Forczek z Piwnicznej.

W konkursie CLICK! i firmy CODA (z Click! 22) gry **Submarine Titans** wygrali: Łukasz Alama z Warszawy, Błażej Kapciuch z Wrocławia, Jarek Dula z Tomaszowa Maz., Andrzej Sajewicz z Czeremchy, Tomasz Sawka z Drawsko Pom., Wojtek Żurański z Pokrzydowa, Mateusz Gilecki z Czechowic-Dziedzic, Mariusz Dygant z Czechowic-Dziedzic, Mateusz Maczuga z Jasta i Daniel Sodikiewicz z Wrocławia.



15

10 szt. „Internet” Wydawnictwa Pascal oraz „Internet: Krok po kroku” wydany przez Wirtualną Polskę



Gry ufundowane przez firmy Play It, Microsoft, LEM, CD Projekt oraz IM Group



155

Gry i programy ufundował

CLICK!

Microsoft



Wersje ME ufundowane przez firmę Microsoft



Kasety wideo z DragonBall

CLICK!



Zabawki z Pokemonami ufundowane przez firmę Hasbro

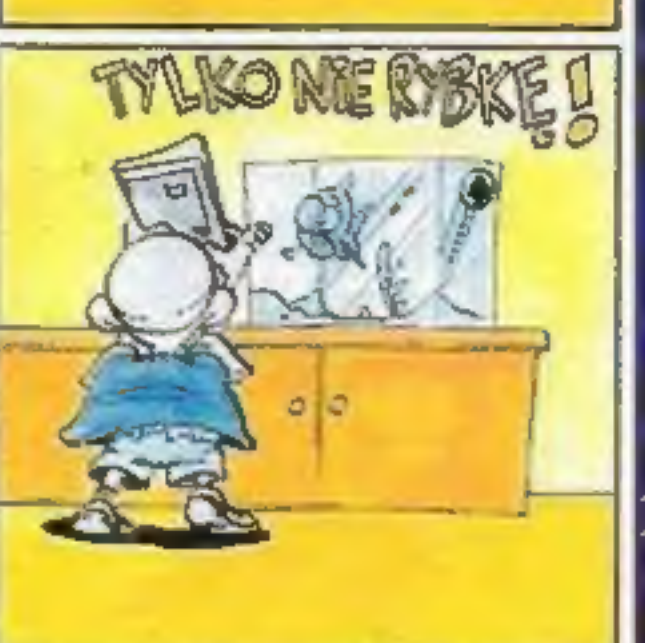
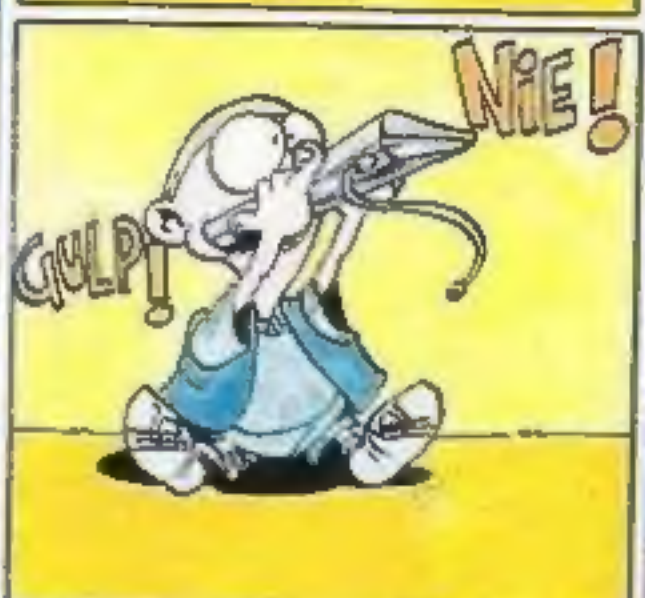


Świąteczne gadzety filmowe od dystrybutorów UIP-ITI oraz SPI International (Uwaga! Palarci i koszulki Grinch małe rozmiary: 128 cm)

Happy Texas

specjalnie dla Was
CLICKERS
junior

KOMIKS * KOMIKS * KOMIKS * KOMIKS * KOMIKS



PO KTOREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ:

KINGDOM UNDER FIRE

2CD



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

WYŁĄCZNA POLSKA WERSJA
PL
CD PROJEKT

...a Bersiah od dawien dawna były się krwawe wy. Rasa Światła (człowiek i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zacięta jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły wybierać na siłę...

Kingdom Under Fire to najbardziej samowolne połączenia gatunków RTS z RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić setkami jednostek skupiając się głównie na taktyce i strategii. Po każdej bitwie możesz wcielić się w rolę wybranego bohatera i rozegrać w trybie G. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.



Więcej informacji o grze: <http://kuf.cdprojekt.com>

z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perca 2, tel. (0-22) 654 23 65;

Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Plus Games Europe © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd.

PHANTAGRAM
www.phantagram.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSTĄDKA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.witkiewicz.com

JUZ W SPRZEDAZY!

Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Piotr Fronczewski,
Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:



Baldur's Gate II™

GRA BALDUR'S GATE 2
TO ZDANIEM
SPECJALISTÓW JEDNA
Z NAJLEPSZYCH GIER
KOMPUTEROWYCH:

CD ACTION
9/10



CLICK!
6-/6



GRY KOMPUTEROWE
91%



MAGAZYN IO
95%



RESET
9/10

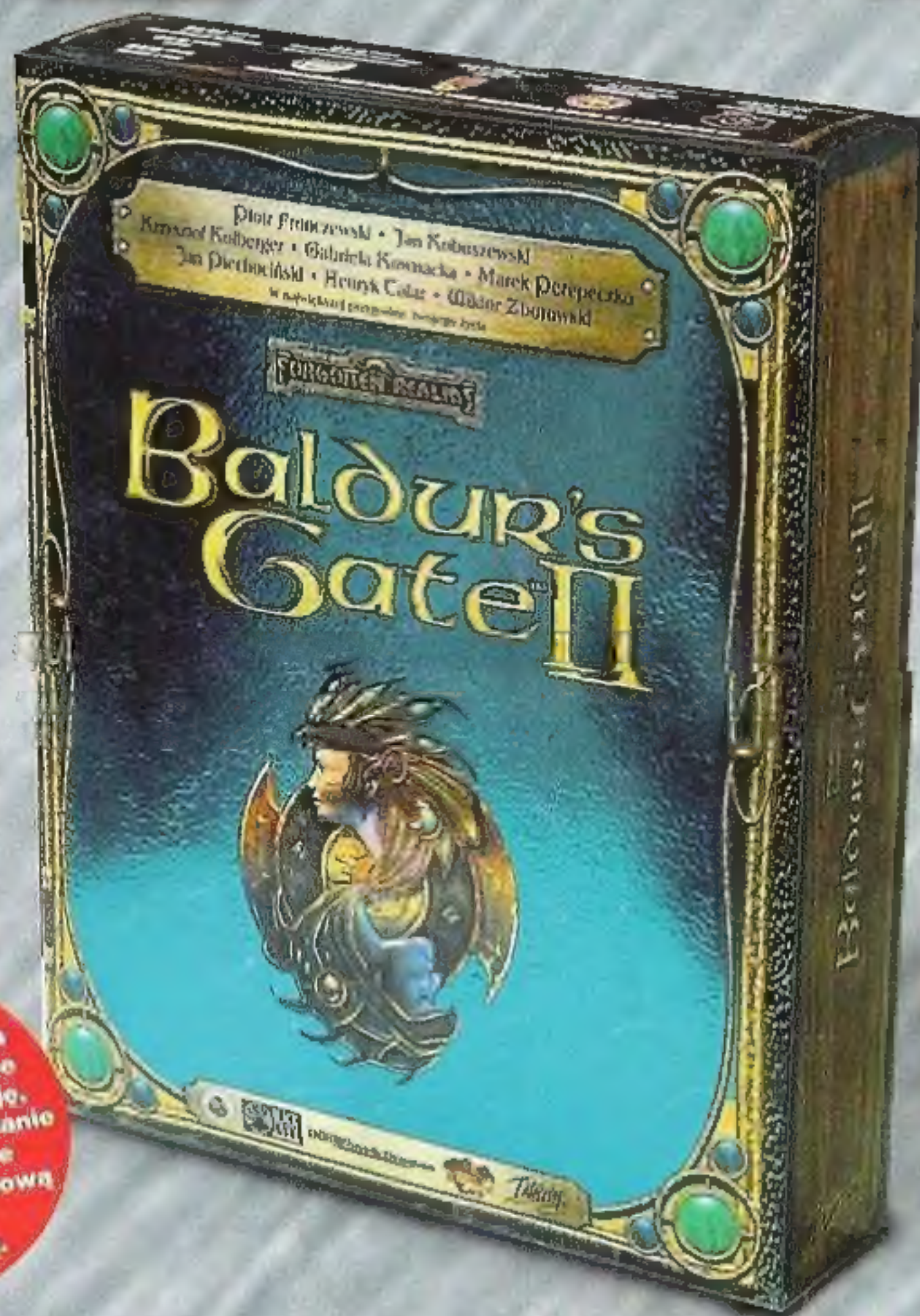
NEW S SERVICE
9/10



ŚWIAT GIER
KOMPUTEROWYCH
9/10

Więcej informacji o grze:
<http://bg2.cdprojekt.com>

* Baldur's Gate 2 działa w rozdzielczościach 640x480 oraz 800x600 zaś w trybach wielokrotności 1024x768 do 1600x1200.



Pamiętaj!
Tylko oryginalna
kopia gwarantuje
pełną satysfakcję,
ekskluzywne wydanie
oraz poprawne
działanie i darmową
pomoc
techniczną.

Ekskluzywne, polskie
wydanie zawiera:

Gry na 4
płytkach CD



Wyjątkowy dysk CD
z muzyką w formacie
audio (77 min.) oraz
ciekawymi dodatkami do gry
m.in. nowymi, potężnymi
broniami.

Mousepad



Kartę podręcznej
pomocy



Mapę



Instrukcję do gry



CENA
159
ZŁOTYCH



Dungeons & Dragons™

Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice i animacji*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody.

Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

BALDUR'S GATE™, SHADOWS OF AMN™, Produkcja i © 2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, Logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, Logo AD&D oraz TSR logo są znakami towarowymi TSR, Inc. © 1999 Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i Logo BioWare są znakami towarowymi BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i Logo Black Isle Studios są znakami towarowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłącznie dystrybucja: Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Entertainment Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

SPRZEDAŻ WYSTAWOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
wyłącznie dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com